

COM

COMPUTER VILÁG

Nr.60.

VII.évfolyam • 1995/9.

ISSN 1218-7933



COM-WARE

Ára: 248,- Ft



9 771218 793008

Flight Simulator 5.0a - 5.1

T.H.E.
**DAEDALUS
ENCOUNTER**

DEMOLITION

**THE PERFECT
GENERAL**

THE LAST
DYNASTY

DOGS



A lap részt vesz a **Microsoft** fiatal felhasználókat támogató programjában

ACOMP

KÖZPONTI IZLET: 1135 BUDAPEST, SYPH LAZARUS U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, T: 140 2101
ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KORNYATHO UTCA 2 TEL/FAX: 156-6790
NYITVA: HETFO-PENETER 9.00-17.00, ENEDIGO 12.30-13.00 SZOMBATOS 9.00-13
UTAMAZI ÖRÖSSÉGEI AZ ACOMP-TÖL!

FREEBORN, 180-8611



**JELENTŐS ÖSSZEGETT
SPOROZÓK, NA KONFIGURÁCIÓ
VÁSÁRLÁSKOR OEM
(CSOMAGOLÁS NÉLKÜL)
SZOFTVEREK KISZÁLLÁSA
ÉS A GARANCIA
KÖZVELE,
VIRUSMENTES
PROGRAMOK**

SOFTWARE	
MSB CO 10	2 992
MS DOS 6.2	5.242
MS WINDOWS 3.1	5.360
OS 2 WARP 2 CD	9 992
NORTHON CYRIL 4.0	7 000
NORTHON CYRIL 4.0	15 400

HYPERSTAR		
160MB Quantum	AT-BUS	18.95
200MB Quantum	AT-BUS	19.95
200MB Compaq	AT-BUS	24.40
400MB Quantum	AT-BUS	23.95
1000MB Quantum	SCSI	38.50
2000MB Quantum	SCSI	103.20
4000MB Compaq	SCSI	115.00

14 MONO VGA 2567 14 SVGA LP 5120

[illegible]

NAME	AGE	SEX	RELATION
John Doe	45	M	Head
Jane Doe	42	F	Wife
Robert Doe	18	M	Son
Emily Doe	15	F	Daughter
William Doe	65	M	Father
Elizabeth Doe	62	F	Mother
James Doe	30	M	Brother
Mary Doe	28	F	Sister
Charles Doe	55	M	Uncle
Anna Doe	50	F	Aunt
Thomas Doe	40	M	Cousin
Sarah Doe	35	F	Cousin
David Doe	25	M	Nephew
Linda Doe	22	F	Niece
Michael Doe	12	M	Grandson
Patricia Doe	10	F	Granddaughter
Christopher Doe	8	M	Grandson
Michelle Doe	6	F	Granddaughter
Matthew Doe	4	M	Grandson
Olivia Doe	3	F	Granddaughter
Andrew Doe	2	M	Grandson
Sophia Doe	1	F	Granddaughter

이름	나이	성별	직업	주요 관심사
김민준	28	남	개발자	기술 트렌드, AI 윤리
박지현	35	여	마케터	소셜 미디어 전략, 브랜드 관리
정수민	42	남	경영자	시장 동향, 투자 기회
최유진	30	여	디자이너	사용자 경험(UX), 디자인 트렌드
한지우	25	남	학생	학업, 취업 준비
이서연	38	여	HR	인재 개발, 조직 문화
조민호	45	남	투자자	벤처 투자, 시장 분석
윤하은	32	여	데이터 분석가	빅데이터, 머신러닝
홍기영	40	남	컨설턴트	비즈니스 전략, 경영 효율화
김다혜	29	여	UX 리서처	사용자 행동 연구, 프로토타입

[illegible]

A FENTI TÁBLÁZATBÓL EGYSZERŰEN KIVÁLASZTHATJA
A LEGMEGFELELŐBB KOMPLETT KONFIGURÁCIÓT.
HA NEM TUD DÖNTENI, KÉRJEM TÖLÖNXX TANÁCSOT!
A MEGRENDELTI ÖSSZEÁLLÍTÁSÚ GÉPET
EGY-KÉT NAPON BEKÜL
INSTALLÁCIÓVA ADJUK ÖT ÖNNEL!

[illegible][illegible]

05 173 STABARD	1.37
05 173 WAARNOR	1.60
05 180 INTRUDER	2.39
05.181 AMALOH	3.76
05.205 SKYMASTER	4.90
05.201 WARRIOR	5.10
05.206 INTRUDER	6.40
05.203 AVENGER	1.50
05.200 SKYHAWK	1.50
05.200 Joy	2.10
05.200 Moe Smith	1.60
05.200 Thompson	2.30

PROCESSOR	
1860X2 68MHz 804 / Intel	7.200 / 13.44
1860X1 100MHz 804 / Intel	13.200 / 116.99
PENTIUM 75MHz	2.800
PENTIUM 60MHz	38.000
PENTIUM 90MHz	5.8.40
80486 PROCESSOR 100MHz	6.800
PENTIUM 60 68MHz 80486	1.3.40

FANTASTIKUS
PENTIUM
ARAK!!!

ARCHIVALAS CD-ROM-23
2000 F-1001[illegible]

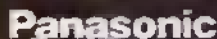
COUNTRY LOCATOR	
1C4-HDDFDD 28 1P, 1Q, 1SA	1 400
1C4-HDDFDD 28 1P, 1Q 400m	2 200
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	1 120
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	2 400
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	30 200
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	23 800
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	38 180
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	42 400
1C4-HDDFDD 28 1P 40m	3 800

CONDOMIUM, Anna, PC
szatycócsig mellel,
mellék.

**HANDISK WITBLOD,
MEMORIA DIVINIS K,
KRYSTAL KAPESINOR,
BOMBOIDE REKATIVESER,
Tel: 156-6790,
taka 420-5331,
Ricardo Kumbi**

SONY CD IRÓ KIT
330.000 Ft.

28500000, CAMM-5 RESULTS
ADAPTER AKA1542 UNFUNCTIONAL,
5.00000000



PANASONIC HYDRATION		
KXP 1130, 912e, A6		78 800
KXP 242e, 240e, A3		78 720
KXP 2130, 240e, A6	avastis apard 70 000	
Lapedagos 1g-arry tuc e ip.		8 640
Lapedagos avastis tuc e ip		38 800
Hestodaslag 912e ip		1 000
Hestodaslag 21 10e ip		1 000

FLEPPY, CD-ROM DRIVE OR	
1 XUS FDO PANASONIC	\$ 97.
1 EMS FDO PANASONIC	\$ 62.
PANASONIC CD ROM 2x external vektoris	10 392.
NIC CD ROM 4x external, AT BUS	21 392.
Mitsumi CD-ROM 4x external, AT BUS	28 892.
1 Philips CD-RD-101 4x external, SCSI	21 306.
CDD (UDC) external anal	426 / 200

DATE	TIME	LOCATION	TIME
1980X	20:11	1001 AM	7:15
1980X	20:11	1200 AM	11:20
1980X	20:11	2500 AM	11:20
1980X	20:11	3500 AM	11:20
1980X	20:11	4500 AM	11:20
1980X	20:11	5500 AM	11:20
1980X	20:11	6500 AM	11:20
1980X	20:11	7500 AM	11:20
1980X	20:11	8500 AM	11:20
1980X	20:11	9500 AM	11:20
1980X	20:11	10:00 AM	11:20
1980X	20:11	11:00 AM	11:20
1980X	20:11	12:00 PM	11:20
1980X	20:11	1:00 PM	11:20
1980X	20:11	2:00 PM	11:20
1980X	20:11	3:00 PM	11:20
1980X	20:11	4:00 PM	11:20
1980X	20:11	5:00 PM	11:20
1980X	20:11	6:00 PM	11:20
1980X	20:11	7:00 PM	11:20
1980X	20:11	8:00 PM	11:20
1980X	20:11	9:00 PM	11:20
1980X	20:11	10:00 PM	11:20
1980X	20:11	11:00 PM	11:20
1980X	20:11	12:00 AM	11:20

**AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ ÉRZÉS
MEGMARAD.**

16.142
FL-TOL

APC 220VAC 15A 60Hz

ÁRAINK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNTÉSEN. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.

Tartalom

Tartalom	
Tartalom, már amennyiben annak nevezhető	3
NEWS	
Néhány apróság karácsonyra	5
Microsoft Dogs	
'Kutya nélkül lehet élni, csak nem érdemes' (Konrad Lorenz) ...	8
Made In Hungary	
Pár szó kis hazánk CD-iről	10
Ultima sorozat	
A szokásos	12
Demo(lition)	
Az Assembly'95 legjobb demoi	14
Elsősegély	
Ha már tudtad, akkor csak másodsegély	19
TökösMákos	
Pár játékleírás töletek	20
PC User Area	
A modemügyek folytatódnak	22
CoVboy Posta	
Most különszám(ok) nélkül	24
Assembly tanfolyam	
Itt a vége, fuss el véle!	27
Microsoft Office	
Az első suite a WIn'95-höz	29
VGA kártya programozása	
Mostanra legalább be tudjuk kapcsolni a monitort	31
Last Dynasty	
A legújabb Sierra-stuff, bár némi hlányérzettel	33
Flight Simulator 5.0A & 5.1	
Szelek szárnyán	36
Perfect General 2.	
Egy kis háború a nagy békességben	38
Daedalus Encounter	
Icarus találkozik apjával?	40

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyárnak sajnos vége, és az arra alkalmasnak megkezdődött a tanítás is. Ettől azért nem kell elkeseredni, mert az ősz azért hoz némi örömet is a felemelt lütsdijon kívül is. Először is: Ismét lesz ECTS, aminek az újdonságaival esetleg elszórakoztathatunk benneteket, lovábba lesz Compfair is. Az utóbbi ugyan inkább a komoly, nyakkendőös urak rendezévi gyülekezetének számít, de mivel mi is kutyogunk oda, nem kizárt, hogy esetleg idén boirányba fullad. Mindenkit szeretettel várunk a valahányas standnál, aminek e számát egy lel órája még tud-

tam, de most éppen elfelejtettem (sebj, lesz valahol egy reklám, abban azt hiszem benne van). Reményeink szerint ott már árulhatjuk az új CoV-ot, talán elkészül valamelyik könyvünk is, továbbá viszünk magunkkal egy kisebb kalap játékot is, amely ott remélhetőleg potom pénzért gazdára lel. Addig meg remélem csak kihúzzátok valahogyl Esetleg elalmlélkedhettek a tandíjfizetés személyre szóló örömein vagy azon, hogy márcsak ezért is érdemes főiskolára vagy egyetemre mennetek. Na pá!

Itt van! Commodore Világ Különszám'95 Nyár

40 oldal, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak, benne a régi CoV felépítéséhez hasonlóan játékleírások, elsősegély, TökösMákos, C64 és Amiga programozástechnika, és sok-sok Getto grafika. A Különszám nem kerül postai terjesztésbe, vagyis csak előfizetéssel hozzáférhető. Ára: 225,- Ft (amely az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazza). A kiadvány előfizetése nagyon egyszerű. Végy egy rózszaszn csekkeket, töltsd ki 225,- Ft-ról, majd a hátoldalon írd be az azonosítószámodat (ha van), a számlaszámot: MNB 218-98426/41853-7, és azt, hogy a pénzt mire adtad fel: 'CoV Különszám 1995/nyár'.

CoV

Computer Világ 1995/9.

VII.évfolyam (Nr 60.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelős szerkesztő: CoVboy

Borító: Abyss demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Basq, Bryan, ChX,

DoT, Főles, G-Spot, Kilgore

Trout, Pórkölt Desiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közpénsszelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Természetesen amíg elfogadják, cészerűbb a régebbi sárga csekkekkel lehasználni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénylárásaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárutó szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címeik ld.a borítón), SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hírdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2376, lől évre: 1248, negyedévre: 654,- Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Törlesztés, színbontás: Com-Ware Kft.
Levélágítás: Timp Kft.
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/09-66-22)
Felelős vezető: Grasselty István
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

HAGYOMÁNY ÉS ÜZLET: **COMPFAIR'95**

8. Nemzetközi Számítástechnikai Szakkiállítás és Vásár
1995. október 10-14., Budapesti Nemzetközi Vásárc központ

Számítástechnika,
Multimédia,
Elektronikus játékok,
SZÁMÍTÓGÉPES BÖRZE és
vásár a **COMPFAIR** áruházában



Rendező:
COMPEXPO
Számítástechnikai Rendezvény-
szervező és Kereskedelmi Kft.
Tel.+FAX: 117-0436

Mi is várunk titeket a

COMPFAIR'95

rendezvényen, az **A pavilon 110. standján**, a COMPFAIR Áruházban, ahol óriási akciókkal találkozhattok.

- kedvezményes szakfolyóirat vásár 35-50 % engedménnyel
(pl. CoV 20-39-ig: 1.715,- helyett 700,- Ft, CoV 40-51-ig: 1.728,- helyett 600,- Ft,
CoV 52-58-ig 1.550,- helyett: 1.000,- Ft, CoV '95 Nyári Különszám: 225,- helyett 150,- Ft!)
- kedvezményes CoV előfizetés
(utoljára itt a rendezvényen fizethető elő olcsóbban a CoV: 1 évre 2.000,- Ft-ért, sőt minden előfizetőnk a rendezvényen egy kb. 400,- Ft értékű ajándékot is kap!!!)
- kedvezményes szakkönyv vásár 35-50 % engedménnyel
(pl. CoV Évkönyv '93/94.: 449,- helyett 200,- Ft, CoV Évkönyv'95: 598,- helyett: 300,- Ft,
PC-s j.2.: 599,- helyett 300,- Ft, PC-s j.3. 649,- helyett: 400,- Ft!)
- kedvezményes szakkönyv előfizetés 35-50 % engedménnyel
(pl. A PC-k hangja 1.299,- helyett: 900,- Ft, PC-s j.1.: 649,- helyett 400,- Ft,
PC-s j.4. 699,- helyett: 500,- Ft!)
- kedvezményes CD-s és lemezes játékprogram vásár 10-50 % engedménnyel...



Szokás szerint nem pazarlom a helyet bevezetőre, sok újdonság van, kell a hely! Az alább következő programok várhatóan a téli szünetben/szünetig jelennek meg.

Akló

A Bullfrog M.I.S.T. (CoV 57 News) játékának végleges neve THE INDESTRUCTIBLES lesz.



A DOOM-stílusú játékokban a nagy hír, hogy QUAKE-képek érkeztek. Kisebb hírek is vannak persze: A Capstone Witchhaven című Heretic utánérzése. A Virgin Zone Raiders játéka pedig végre egy Descent klón lesz. Az Argonaut/Phillips Alien Ally-ja pedig az Interplay Cyberlajához hasonlítható igazán.

A Duke Nukem 3D nem csupán egy jobbrosszabb DOOM klón, mint annyi másik játék, az Apogee most igazán kitesz magáért. A Duke platform verziója '91-ben jelent meg, és a programozója Todd Replogle írja a 3D-t is. Sokan ezt tartották az első igazi PC-s akciójátéknak. A döbbenetes ebben az új játékban az, hogy a környezetünk sem csupán akadályok képében jelentkezik. A toaletteket fel lehet robbantani, és ha belegyalogolunk, akkor utána szép tócsákat hagyunk szerteszél. Ha nem robbantjuk szét hanem a megfelelően használjuk, akkor viszont az egészségünk nő egy picit. Metróra ülhetünk — amiről természetesen a grafilitik sem hiányoznak. És amiben igazán mást, mint egy szépen kinéző DOOM: az újajta robbanószerkezetek valósággal stratégiai játékok csinálnak a több személyes vadászatból. Lesz itt távoiról felrobbantható bomba, többféle halálsugár, amik szépen kinyírnak mindenkit, aki az útjukba akad...

Ha az Ecstatica nem lett volna elég, akkor jön az Urban Decay, szintén a Psygnosistól. Az Ecstatica engine-jét kicsit fellübbózták, SVGA-ra változtatták és most aztán jól kinéz. A szerencsétlen játékos egy sötét jövőbeli New York-ban indul, és leginkább a pisztolyát, néha az esztét is használva, eljut szépen a végéig.



Erre az englo-re épül még néhány játék: Shadow Warrior, egy ninja-s játék. Egy Indiana Jones-szerű Ruins, és vele kb. egyidőben, a jövő év elején, egy horror a Blood.

PC NEWS

A Delphine keresztelte a Flashback-t az Alone In The Darkkal és így jön létre a Fade To Black. A grafika az Alone In The Darké, viszont a kamera (hogyan is lejezhető ki ez a nézet?) közvetlenül a játékos mögött van, mintegy a vállá fölött nézünk át. A játék kemény akció lesz, sok-sok nehéz lejtőrővel és videóklippekkel. A sztori egy börtöncellában indul — az egyetlen könnyű feladat a játékban talán csak az innen való kijutás.

A Virgin és az Orbital Studios igen büszke az új Alien Alliance-ra — hát van is mire. Az X-Wing és a Wing Commander jó hagyományait követő játék ez, egy szép csavarral: először mint wingman (tudjátok, a kiséző gép pilótája) kezdünk, és ahogy egyre jobban megy úgy tudjuk egyre jobban irányítani a csatát. Cél a flottaparancsnokság!



Jön egy csomó játék, ami csodás megoldást kínál a csúcsforgalmra: pattanjunk bele valami erősebb kocsiba és lövjünk össze mindenkit, akl szombe (esetleg orba) jön. Esetleg lel is legyerezhetjük magunkat a jobb halás kedvéért. Például a Psygnosistól jön a Destruction Derby, ami erre a témára épül. Sőt, többben is lehet játszani! Szintén tőlük várható a WipeOut, amiben ezt a jövőben játszhatjuk el. A játékok grafikájának a méltatását majd mindenki magának... A legnagyobbat azonban a Assault Rigs-ben durranthatunk, ahol tankokkal rohángálunk egy útvesztőben és lrtjuk egymást. A grafika csak illezzett polygon. A Sony a Twisted Metalal száll be a ringbe. A Take 2 a Maximum Roadkill nevezi a versenybe, a Virgin pedig a Screamerrel kísérel meg előretörni. Végül, de nem utolsósorban a francia Cryo cég fejlesztésében (a Philips adja ki) élvezhetjük a Dead Endt. A 3D renderelt grafika már-már szokásosnak mondható. A játék elég kemény, talán James Bond vezetésl vizsgája lehetett ilyen. Ha még mindig nem elég a géprombolásból, akkor a Warner Interactive játéktermékből jól ismert T-Mek tankcsata játékának PC-s átiratát javaslom. Játsszhatunk modern és hálózaton is. Ugyanezt adja az Activision a Mechwarrior II-höz Net-Mech néven.

Ha már James Bondnál tartunk, a Capcom George Lazenby, egy volt James Bond színész főszereplésével mutatja be a Fox Hunt c. Interaktív kémfilmet. A Philips Thunder In Paradise egy televíziós show-ból merít, hogy az arcade játékok stílusát keresse az interaktív mozival.

Kicsit békésebb akció következnek: Pinball! Ez a neve az Empire Interactive új 3D-s flipperének. A nézőpontja megegyezik a valósággal, a kamera szépen a labdára zoom-ol és követi az útját. Van egy külön display a bonus pontokra és klippekre. A Virgin Hyper 3-D Pinball-t 1r. 6 táblán játszhatunk 2D vagy 3D módban. Az Epic Megames sem száll le egy ilyen sikeres lóról, az Electronic Arts segítségével adja ki az Extreme Pinball-t 4 csodás, bár csak 2D-s pályával. A Rock-Maker pályán például ismert zenék ismert klipjeit ígéri. Az Epic-nek van más nagy sikerű játéka is, például a Jazz Jackrabbit, amihez készül a folytatás — Windows 95 alá.

Az Origin Crusader: No Remorse című játéka 3D-s lövöldözős darab, de kívülről nézve. Ehhez jön még 90 percnél videó.

Adventure

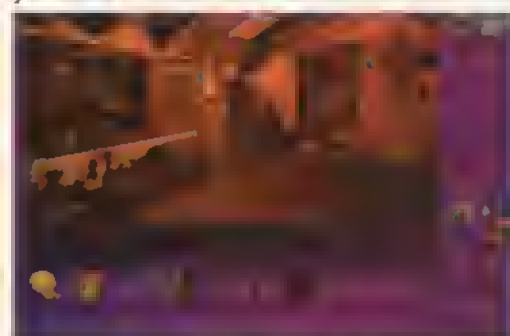
A kalandjátékok új napja lassan letávirrad, de sajnos még mindig rengeteg Interaktív kalandjáték jelenik meg, sok videóval és szinte semmi játékkal. Ilyen például az Electronic Arts Psychic Detective-je. A Take 2 Flipper-je a stílusa miatt megérdemel azonban egy kis figyelmet: cyber-gótikus horror. Az Interplay Netrunner-e is cyberpunk, némi Robin Hood és Twin Peaks (!) beütéssel. A valódi világban zajló kalandjátékok is nagy sikernek örvendenek: Az Activision The Great Game kémkedős játékának elkészítésében részt vett egy ex-CIA-s úrge, bizonyos William Colby. A modern kémkedés minden lélező eszközt bevothetjük a fotómanipulációtól a műholdas kémkedésig.

A Virgin Toonstruckjában Christopher Lloyd a főszereplő. Egy szerencsétlen képregényrajzoló játszik, aki beszívódik a saját rajzai közé. Kellemes, vidám játéknak nézünk elébe.

A Blue Byte Software is képregény stílusú játékkal rukkolt elő. A főszereplő láttán hevesen csuklani kezdtem - All-ból és talán a Sesame Street "cookie monster"-jéből és ki tudja még mindentől állt ez az íz elő.

A Knowledge Adventure Pyramidja nagy, sikernek nézhet elébe. A feladat a piramis-éplítés. Kaland, puzzle, tanulás, kicsit SimCity lajta játék ez. Ha nem pont Egyiptomba vágyunk, akkor a Mindscape Azrael Tear-jával egy szépen renderelt újazték világban kalandozhatunk. A feladunk

a tudományos kincsek összeszedése, még az előtt, hogy a Gonosz Ellenség szerepé né meg őket. A Legend Entertainment a Random House-nak is teljeszt: Shanarra, Terry Brooks tanlasy regényein alapulva, a Quest For Glory tervező tervezte ezt is. Döbbsenetes SVGA grafika, egyszerű kezelés — mi lehet még egy vérbeli kalandjátékosnak?



Ha éppen nincs időnk ilyen hosszú játékokra, akkor a Lucasarts Indiana Jones and his desktop adventurost lekinitsük meg. Ez egy Windows-s akármicsoda, ami rövid, egy óra alatt játszható Indy kalandokat generál.

Az Accolade Star Control III-jában a teljesztő Legend Entertainment a jól bevált receptet követi. Mindazok a dolgok, amik eddig is jó játékok jelentettek, it is megmaradtak, például a különböző nézőpontok az űrcsalákhöz, meg persze a különleges grafikával készült idegenek. Nem-lineáris játékmenetet is ígérnek — bár úgy lenne! Szintén tolytatás, a Vic Tokal-féle Allen Virus II: The Hidden Agenda.

A Capstone TekWar c. játéka (csak jövő év elejére várható) a közeli jövő Los Angelesében játszódik. Mi egy kábltörszerkeskedő ellenesügnök szerepét játszuk. Bár első-ember stílusú, amúgy DOOM formán, mégsem csak egy lövöldözős játék lesz. Úgyes stratégiával az ellenséggel való találkozások száma a minimumra csökkenthető — és az erősen ajánlott, persze csak akkor, ha az életben maradás a célunk.

A Virgin Blade Runnerévol 2019-be utazunk, ahol lázadó robotokat vadászgathatunk. A végső cél ezek elpusztítása, és ezzel az általuk ellogialt űrrepülőgép visszaszerzése.

Az Inscape új játékos a terepen, azonban The Dark Eye játékok megérdemli a figyelmet. A kaland stílusát minden bl-

zonnal Poe ihlette. A grafikust például az Aliens (Nyolcadik utas a halál) c. filmből ismerhetjük.

És egy másik horror játék, aminek már a nevéből is megáll az emberben az ütő: Vampire: The Masquerade. A hihetetlenül sikeres szerepjáték alkotója, a White Wolf a GT Interactive-val szövetkezik, hogy ez számítógépen is játszassuk ezt. Szinte természetes, hogy a játékmenet nem lineáris, löbbséte végo is van a játéknak. A játék hagyományos kalandjáték stílusát színesítik az egész képernyős videoklipek. Az igazat megvallva, én már vagy három hónapja hallottam, hogy október elején megjelenik, de nem mertem elhinni, hogy a Vampire gépre kerül. Ez a szerepjáték ugyanis nem arról szól, hogy milyen fantasztikus egy örökéletű lénynek lenni, akit szinte semmi sem sebez. Hanem arról, hogy milyen lehet egy átoksüjtött lényként élni, akit az őstónei gyilkosságra hajtának; ezt titkolni a halandók elől (ez a Masquerade, a Maskara). Egy Vampire játék ritkán szól dicsőségről — hát elképzelni sem tudom, hogyan lehet ebből számítógépes játékot csinálni. Meglátjuk!

Az I-Motion megmarad az Alone in the Dark stílusú játékoknál, mert ez szemmel láthatóan jól megy nekik. (Mert ugye az eredeti is őt lrták) Most a Knight's Chase-ben egy időutazót alakítottunk. Visszatérünk a középkorba, és megmentjük elrabolt kedvesünket. Ehhez természetesen be kell jérnünk egy 3D kastélyt, feladványokat megoldanunk, és pár akadékoskodót jobb útra téríteni.

Az Origin CyberMage: Darklight Awakening a System Shock akció-kaland stílusát követi, természetesen fantasztikus grafikával megáldva. A játékmenet minőségét pedig a Wizardry sorozatról ismert David Bradley biztosítja. Amúgy egy gonosz emberként alakítottunk, aki rádöbben ébredő szellemi erejére... Nagyon örülök, hogy végre olyan kalandjátékok is várhatóak, amiben nem a Fényes Abszolút Szuperhőst alakítjuk.

A WarnerActive-től a Panic In The Parkban a legkülönbözőbb Vidám Park-i játékokat kell megnyernünk. Van két lker, akik szépen összevesznek apjuk szórakoztató parkján, természetesen mi a Jót játszuk. Mindenféle szórakoztató versenyeket kell megnyernünk.

Az Inscape Devo Presents: Adventures of the Smart Patrol játéka az Okos Őrjárat nevű zenekar harcáról szól a Gonosz Cég

ellen. Egyébként lényeg a Gerald Casale és Mark Mothersbaugh a Devo-tól lrtá. A Queensryche is készít egy játékot, a Virgin kladásában: Promised Land. Szóval csalakozunk a O... ögyik tagjához és mindet dele vad helyekre szakadunk ahol különféle fej-törőket kell megoldanunk.

A western kedvelőit nem igazán kapták el az elmúlt években, az American Laser Games "játékai" nem éppen bonyolult meseszövekről híresek. A Cyberlix megkísérel ezen változtatni a Dust: A Tale of the Wild Westben. Szalonok, lovak, hatlővetűek, "linom" hőlgyek, durva banditák — van itt minden, mi szem-szájnak ingere.

És végül valami egészen más: A Knowledge Adventure Movie Makerében filmet forgathatunk. Mi döntjük el a kamerák helyzetét, a leíveendő részleteket, a hozzáillő zenét, az egész stílusát. Persze nagy kérdés, hogy mennyire lehet majd elszakadni a CD-re előre felvett egész képernyős filmdaraboktól.

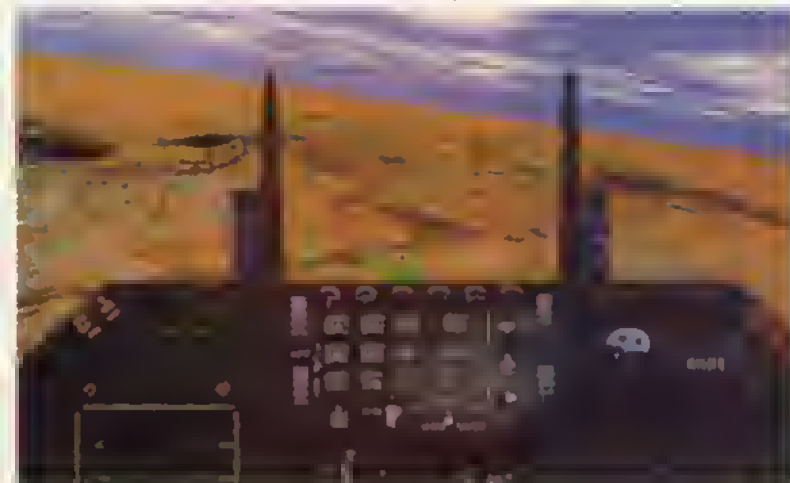
RPG

Először a játékok, amiket szinte már órák idő óta ígérgetnek, de most már BIZTOS (?) megjelennek: The Elder Scrolls: Daggerfall, Stonekeep, Lands of Lore II. (A Dungeon Master II nagy meglepetésemre tényleg megjelent időre, augusztus elején.)

A DreamForge és a New World együtt készítik a Hajnal Űllőjét, az Anvil of Dawn. Egyellen szereplővel kell végigküzdenünk magunkat a 7th Guest stílusú kültéri helyszínen és a Stonekeep stílusú belsőkn. Egy egyszerű karaktergenerálási rendszer, egy egyedi varázslási rendszer, és természetesen mechanikai fejtörők teszik teljessé a képet. A varázslási rendszer eredetisége számomra kétséges: a karakternek rúnákat kell a levegőbe "ltnia". (A játékot korábban D3 néven várhattuk)

A Sir Tech-től a Realms of Arkania sorozat legújabb tagját, a Shadows Over Rivart várhatjuk. Az engine nagyon hasonlatos az előző részhez, de persze vannak fejlesztések: a csatán kívüli játékot erősen tovább fejlesztett 3D-s első-ember nézetben láthatjuk. Egy másik Sir-Tech bomba a Druid: Daemons of the Mind lesz. Ez a játék mindon, ami az Ultima 8 akart lenni. Csodás SVGA grafika, elegáns varázslási rendszer, majdnem észrevétlen kezelés, kiváló meseszöveg teszi a játékot a karácsonyi kívánságlistára.

FIGHTING FALCON: BACK TO BAGHDAD



WINGS: KOREA TO VIETNAM





Szimulációk

A Domark egy Apache szimulátort készített, aminek még a nevét se árulták el. Nem elég hogy a 2-18 napig tartó küldetéseken Kolumbiától Bosznián át Oroszorszáig az egész Földet be kell repkedni, még a pilóták csapatát is nekünk kell menedzselni.

A Thrustmaster új cége, a Military Simulations Inc. fejleszti a Fighting Falcon: Back to Baghdadot és beépítenek egy nemrégiben nem titkossá nyilvánított radarát, az F-16C APG-68-át. Ez nem lenne oly nagy durranás, de az igen, hogy ez megjelenhet a géphez kötött második (Hercules) monitoron is! Természetesen enélkül is fantasztikusan jó lesz. Eközben az Interactive Magic is hasonló témáról készített szimulációt Apache néven. A Tornadoról ismert Digital Integration készíti ezt nekik.

A jövő év elején ez a két cég az F-16 Fighting Falconnal lepi meg a piacot. Az F-16C-ről készülő igen valóságghú szimulátor átkapcsolható lesz arcade üzemmódba a kezdőbb játékosok kedvéért.

A Domark akkora siker aratott Macintoshon a Flying Nightmares-szal, hogy PC-re is (meg Mac-ra is) lesz Flying Nightmares 2. A kubaik meg észak-koreaiak ellen harcolhatunk Harriortel, Supercobraival meg LAV-25-tel. Az új 3D-1 is támogató videokártyákon akár 1024x768-ban is élvezhetjük.

Az Alliance Interactiv és az Interactive Magic az II. Világháború csendes-óceáni lenger alatti hadszíntereire vezet el a War Patrolban. Sajnos csak Windows alatt fut, de ott SVGA grafikát, 40 küldetést és különlegességeként lehetünk amerikaiak is vagy japánok is.

A Tsunami Silent Steelje egy Interaktív mozi, ami egy U.S. Navy Ohio osztályú tengeralattjárójának parancsnoki hidjára visz minket. A hajó sok-sok nukleáris fegyverrel van felszerelve...

Még egy szárnyas tolytatás, mégpedig a Wings: Korea to Vietnam. 3D rendeleit grafika, animáció, videó — van ebben minden ami szép és jó. A CD-n találunk még 1000 fotót, részletes adatokat főbb, mint 200 fegyverről és a légierő szerepét elemző értékezőseket.

Az Ocean a TFX 2000-rel vonul harcra. Békefenntartóként harcolunk a NATO színeiben a ruszok ellen. A brit légerő gépeiről van a legtöbb adat — amelyekhez nem is túl régen még nem is lehetett hozzáférni.

A Blue Byte The Deep lengeraltjáró szimulátorában sok-sok küldetésen át fraktálgenerált tájakon különböző 3D objektumokat kell küzdeni.

A Microprose Virtual Kartsa egy nagyon szép, SVGA gokart szimulátor lesz. Hátózatot át több ember is játszhat.

Sport

Az Interplay új VR Sports sorozata igen kellemesnek ígérkezik. Az első ilyen a baseball lesz. A 3D képek képek videófilmek darabjaiból vannak összeállítva és ezt teljes szögben tekinthetjük meg.

Az Electronic Arts sportrésze is szállítja a '96-os darabokat a NBA Jam és NHL Hockey játékokból. Ez utóbbi sokféle nézőpontjával fog újdonságot hozni, ezek aztán nagyban gyorsítják is a játékot.



Az Accolade Unnecessary Roughness '96-ja legfeljebb a névről lehet ismerős. Sokkal jobb grafika, játékmenet, és egy csomó extra, mint például a karrier lehetősége egyértelműen jobb játékká teszik, mint a sorozat eddigi darabjai.

Stratégia

A Microprose-tól a Vikings: Pirates Of the North a Pirates méltó utóda. A felleldezendő északi világ csodás 3D-ben jelenik meg, különben nem sok újdonság van — minek is?

A Mindscape a sokak által jól ismert és kedvelt Warhammer Fantasy Battles-t ülteti számítógépre. (A Blood Bowl már megjelent) A játékban a legjobb az lesz, hogy készíthetünk pályákat és egymás ellen játszhatunk rajta. A cég Chessmaster sorozata már ismerős, most jön a Chessmaster 5000. Természetesen az Interplay sem hagy minket sakk nélkül, jön az U.S. Chess Federation Chess. E-mailben is sakkozhallunk másokkal — de azt én ésszel le nem fogom, hogy minek ehhez egy számítógépes sakktábla... Lehet hálózaton keresztül is játszani — ennek már valami értelme.

A Capcom is hagyományos játékkal rukkol elő, noha nem ismert, mint a sakk: Tangram. Tudjátok, azok a különböző három- és négyeszetű alakzatok, amikből a legegyszerűbb módokon állnak össze mindenféle állatok meg egyebek.

A Warlords fanatikusan minden bizonnyal nagy örömmel fogadják majd a World Of Wonders-t. A stílusa egy ez egyben ugyanaz lesz, egy nagy érdekessége van: shareware-ként adják ki. Hát nem sok jó shareware stratégiát láttunk eddig... (Ezt a fajta szoftvert ingyen kipróbálhatjuk általában 30 napig, és ha tetszik, akkor vesszük meg)

Vannak itt még jó kis tolytatások egy nagy halommal. Például a Blue Byte a Serf City/Seftersi (az első CoV ielrások) írja tovább a The Romansban. Az Impressionstól pedig a Caesar II várható, főlé minőségű grafikával, kiegyensúlyozott játékmenettel. A Blizzard a Pax Imperia 2-vel rukkol elő.

A Time-Warner Almosfeare annyira hagyományos táblás játék próbál lenni, hogy még a kockákat is mutatja ahogy gurulnak. Miután doblunk, szépen lépünk tovább — az már csak természetes, hogy

többször maximum hatan játszhatunk.

A már említett Bullfrog Newsban volt még egy munkacím, a Creations. Ezt Gene Warsnak logikát hívná.

A Sir-Tech fantasztikus Jagged Alliance-éhez jön a Jagged Alliance Head-To-Head. A szokásos többszemélyesítő kit: modem, hálózati, scenario editor, még több fegyver — és még egy kicsit jobb grafika is beleért.

Az Interactive Magic-nek komoly tervei vannak Trevor Chan Capitalism c. játékkal. Mégpedig egy üzleti szimulátor SVGA grafikával, sokféle scenario-ban.

A következő játékoknak is a stratégia a lényege, de kicsit mások. Ezeket csatajátékoknak hívnám inkább, tudjátok, amikor egy táblán tologatott szép (vagy nem annyira szép) kis alakzatokat.

Az Interplay Conquest of the New Worldja a csatajátékoknál szokatlan grafikai kidolgozással hívja fel magára a figyelmet. A csaták úgy néznek ki, mintha nagy gondal készített modellek harcolnának. Ráadásul van benne véletlen-térkép generáló, tehát nem kell ugyanazt játszsanunk újra és újra.

Az amerikai polgárháború kifogyhatatlan muníció az eljáta csatajátékoknak: most az Impressions-tól érkezik a Blue&Gray. Ez nem véletlenül emlékeztet majd sokakat a Fields Of Glory-ra, mert a készítő csapat azonos.

A New Worldtól az Empire II-t élvezhetjük. Az ilyen játékokban egészen szokatlan technikai fejlődés is benne van. A csaták nem csak egymás mellett álló egységek között zajlik, ha egy egység elég fejlett, akkor fámádhaf lávára is, ha meg már nagyon fejlett, akkor lávára is célzottan támad. 12 féle tájon játszhatunk, természetesen az időjárást sem kihagyva.

Az SSI a Latz Blitzkriegének a neve azt hiszem elegendő infót nyújt arról, hogy mégis miről fog szólni ez. Igen reális lesz: sok-sok problémánk lesz a közlekedésből és a benzinből, ugyanúgy ahogy a németeknek is volt a Belgium elleni támadáskor. A szintén SSI-féle Steel Panthers igen szép grafikája szerencsére jó játékok rejlik.

A végére hagytam az Igazi csatajáték-csemegét (bár az Empire II sem kis dolog): Allied General. Ez a Panzer General, csak most a másik oldalról, a szövetségesek oldaláról. Játshatunk az angol, orosz vagy amerikai hadsereggel a keleti, az Overlord és az észak-afrikai hadműveletekkel. Ha például nyerünk Észak-Afrikában, akkor átvonulhatunk Franciaországba, vagy dicsőségünk teljében visszavonulhatunk. Az engine a már jól ismert és kedvelt a Panzer Generalból, csak néhol már SVGA lesz a drága.

Természetesen ebből az iszonyú mennyiségű játékból (főbb, mint hatvanat számoltam össze hamarjában) néhány minden bizonnyal csalódást fog okozni, de azért jó esélyünk van néhány igen kellemesre is.



MICROSOFT HOME SZOFTVEREK OTTHONRA



Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?

Kérdéseiddel hívd a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636)

TOPÓ
HUNGAROCK TRUPP



Topó Hungarock Trupp: Az ördög nem alszik

Nem véletlenül választottuk ezt a CD-t a magyar turné elejére: aki megvaszta ezt az Automex Kft. gondozásában megjelent multimédia CD-t, az a maga nemében páratlan (vagy legalábbis Magyarországon páratlan) kísérlet szemtanúja lehet. A producer ugyanis megpróbálta összeboronálni a számítógép és zenei CD-ket.

A CD eredetileg egy szimpla zenei CD-nek készült, amely a Topó Hungarock Trupp új és régebbi számait gyűjtötte csokorba. Ha valakinek nem mondana túl sokat a banda neve, azon nem tudok csodálkozni, hiszen a tömegkommunikációban nem igazán publikált zenekarról van szó. Félreértések elkerülése végett: nem egy ol- és nem is egy punkbandáról van szó. A Topó valami egészen sajátos magyar rockzenét játszik, amely ugyan alapvetően hard-rock gyökerekből táplálkozik, de a hangszerelésbe a skótdudától kezdve a tuvólig minden beletér. Az ismeretlenség oka pedig valószínűleg az lehet, hogy a banda hobbizeneaként működött a nyolcvanas évek közepén, hiszen tagjainak mind egyiknek megvolt a saját kis polgári foglalkozása (a zenekarvezető-énekes, Ivánka Csaba például színművész), és ha jól tudom csak tavaly szervezték újjá az együttest. E sorok írójának igen kellemes élményel tűzödnék a bandához, mert úgy '84-85 tájékán a páros hetek hétfeljén állandó látogatója volt a Belvárosi Ifjúsági Háznak, ahol a TNT (Topó Neurock Társulat) tartott koncerttel egybekötött 'munkavaesorákat', ugyanis a

húsz forintra taksált belépő árában benne foglaltatott néhány zsemle és macskósajt is, amelynek tetejét a koncerteken a 'Vödörösés' c. számnát gyűjtötték be. Ennyi húszfillérest azóta sem láttam egy rakáson... A bandában különösen az tetszett, hogy egyetlen stílusba sem akartak belleszkedni: játszottak mindent a heavy metaltól kezdve a 'nyúvévig' ('Feküdj alám, feküdj alám, feküdj alám...'), és anyám kedvenc Rolling Stonesa jól megfért a roekre átírt népdalokkal is. Persze a Topó zenéjének a legfőbb meghatározója a szöveg volt, ami ugyan néha kissé paródiajelleggel kölesöngött a produkcióknak, de néha Joseph Heller útján haladva úgy nevetette meg a publikumot, hogy közben sírni is kedve támadt.

Szóval kellemes volt viszonyítani ezeket az ősrégi számokat (Neuroek, Kocsmá, és mindenekelőtt: a Rózsadombi asszonykórus) pár új kompozíció között, bár mondjuk tegyük hozzá, hogy az agyonhangszerelt számok nem igazán azt a Topót idézték, amit én megszoktam (hiába, öregszem az emberek).

A meglepetés akkor ért, amikor a CD-t egy PC CD-ROM-ba pakoltam bele. A zene mellett ugyanis megtalálható a CD-n egy pár AVI-formátumú videó is (a Neuroek stúdió- és koncertváltozata, valamint a Gazdag esőnya lánya). Emellett van egy mókás, folytatásos történet az együttes tagjainak pályatutásáról ('Maeskám nincs, viszont van barátnőm').

Szintén számítógépes adaptációk a CD számaihoz írt 'videoklipek': nem tudom, hogy ki követhette el ezeket, de valami katasztrofálisak voltak. Igaz ugyan, hogy minden számhoz különböző videó tartozott, de bármelyikre rápillantva kiver a víz. A 'videoklipek' ugyanis - a szöveg rángatásán kívül - különféle demoeffektekből épültek fel, de ezek az effektek a 64-es demok '84-es színvonalán mozogtak. Egy multimédia PC-n azért egy kicsit többet várna annál az ember, hogy egy 64-es emulátor működjön előtte.

Szóval a rockzene és a számítástechnika alkalmazások keresztezése ennél a CD-nél még nem volt egészen tökéletes, de mindenképpen biztató, hogy volt olyan vállalkozó, aki pénzt fektetett egy ilyen kísérletbe. A folytatás remélhetőleg jobban sikerül.

Barangolás az állatvilágban

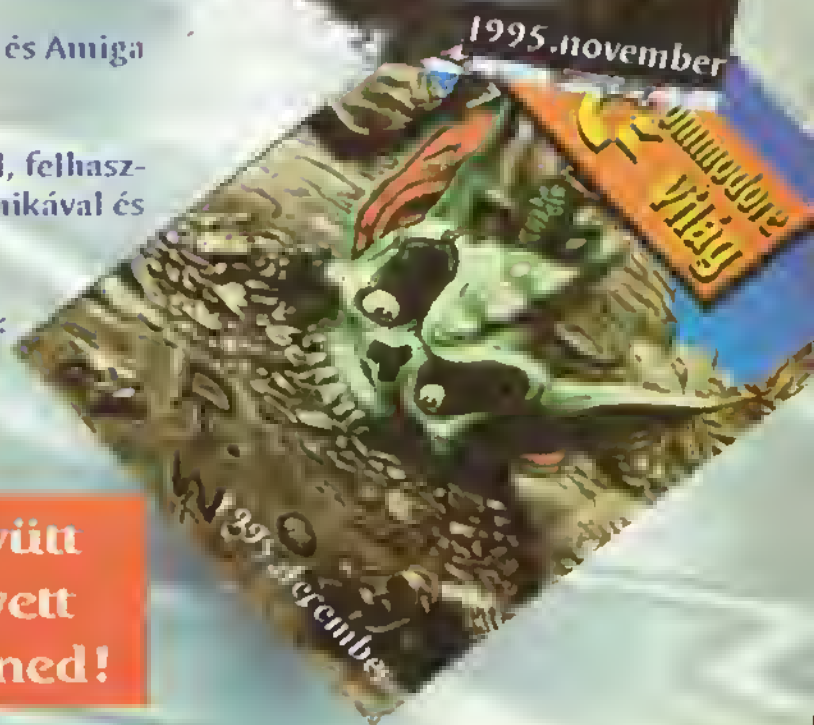
Szintén Automex-produkció, amely most egy kicsit populárisabb vizekre evez: a vadállatok világát mutatja be a felhasználónak. A szerencsés témaválasztás elég igényes kivitelezéssel is találkozhat (már legalábbis magyar vonatkozásban), hiszen több, mint 300 kép mutatja be az embertől egyelőre még háborítatlan vadon világát. Az elsődleges cél azért valószínűleg a szórakoztatás maradt, mert kissé eklektikusan válogatták össze a bemutatásra kerülő fajtaikat, az izeltlábuaktól és hüllőktől kezdve egészen a ragadozó emlősökig. Általában azon állatfajta maradtak fenn a szlán, amelyek már egyébként is valamelyes hírnevet élveznek. Mindamellett kellemes kikapcsolódás a használata, bár mélyebb szintű ismeretek megszerzése a könyvtárra fog maradni.

Korongvllág

A végére maradt az igaz esemege, pedig erről akartam a legtöbbet írni. A CD-Archiv gondozásában megjelent Korongvllág ugyanis igazán kellemes meglepetést okozott. Amennyiben a készítő az ABCD multimédia magazinnak (amiről helyhiány miatt nem írhatok) akartak konkurenciát teremteni, akkor ez teljes mértékben sikerült nekik. A tartalmi felépítést (játékleírások, hardware-ok, kultúra) nagyszerűnek találom, de azért azt tegyük hozzá, hogy a könyvek és a zene vonatkozásában egy kissé sajátos ízlés került előtérbe. Ami a legjobban meglepett, az a ropant izlésesen megvalósított kezelés volt. Ebben a tekintetben semmivel sem marad el a világszínvonalától. Nagyon remélem, hogy a továbblakban is ilyen igényes kivitelezésben jelenik meg, és nem bizonyul kérészeletű vállalkozásnak.



VIGYÁZAT! JÖNNEK A



Zsuperr régiség, zsuperr újdonság!

A régi CoV emléket felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!

B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőkkel, elsősegéllyel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:

199,- Ft

Előfizetéssel viszont csak:

169,- Ft!

**Így ha a 4 kiadványt együtt
fizeted elő, 796,-Ft helyett
csak 676,-Ft-ot kell fizetned!**

Ullima, legnap, holnap... mind örökké. (Végletlenedik folytatás.)

Véget ért a nyán aszalódás, és suk hát elő a jó öreg Ullimát a sa rokból, mialatt beszélnek a pókok Legutóbb a tenger közepén lüggész feltűk fel a kalandot (igen-igen, ott a döglött angolnak mellett), ill az ide je, hogy leszadjuk a horgonyt. Cső nakázzunk vissza Vesperbe, a siva tag szelén kábulan lihego városba

Szokás szerini lecssegünk egy sort mindenkivel. A legjobb, ha dől itán megvárjuk, amíg bevonulnak a lakók a kocsmába egy kis közös li hegésre, így szinte mindenkivel beszélhetünk egy helyen. Yongi mes ler, a kocsmáros Dupre régi ismerő se. Mint a helyi pletykálésznek szí ve felke, Yongi mindenről tud. A leg érdekesebb hír szerint egy gargoyle állítólag meglátadta Blorn-t, a vá rosi léhűtőt. A helyiak eszelős ide gengyűlöletének jó tápot ad az eset. A kocsmában szokott vacsorázni a helyi előjáró, Cadór is. Cadór egy ben a helyi bánya vezetője. Termé szetesen ő is a Fellowship hlve. A bányában aranyat és ólmot bányász nak; majd körülnézünk az aknában Mara, az izmos bányászlány is a kocsmában pihen ki a napi munkát akárcsak Zakam, az edző

Természetesen ill van Blorn is Fura, bizalmasan, ronda kis lickő Gyorsan megvadolja Lap-Lem-et, a bányában dolgozó gargoylet a táma dással, és megkér, hogy toroljuk meg a rajta esett sérelmet! Az egész ügyet bődössé teszi az, hogy végül arra kór, Lap-Lem előtt ne említsük meg a nevét! Na pe'sze... Vonuljunk át a város nyugati részébe, ahol a maradék gargoyle lakosok élnek.

A gargoyle kocsmá előtt ismét megjelenik a Guardian vizdója, és boldogan kuncogva arra biztat, hogy menjünk be. A kocsmában két lickő piál. Ne szóljunk hozzájuk, ne zavarjuk őket, az emberek gyűlölködését kompenzálando ok az embereket

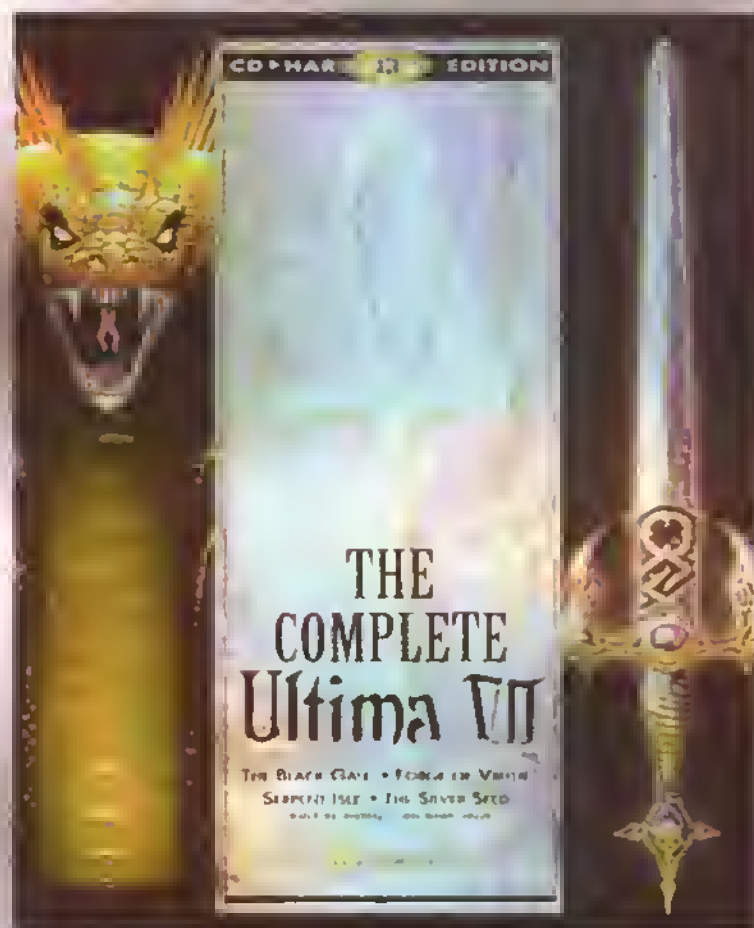
száljak. A kocsmárost helyettesítő Ansikari szerencsére mentes a gyű lölködéstől, szívesen beszél Vesper lakóiról

A kocsmától nem messze van Lap-Lem bingalója. Nagyfogú gargoyle barátunk a támadásról új információkat ad. Blorn ellopta az amulet-et, ezt próbálta visszaszerez ni, Rohanjunk vissza a kis ronda tolvajhoz, és szadjuk el tőle az ékszer t. Nem kell meglátadni előg elkémi tőle, bosszusan visszaadja. Lap-Lem-el boldogga lenni klnő e visszalérése

A Fellowship két utazó követéről az utolsó infót Ballintó kaptuk állí tólag ide jöllek. Ennek ellenére Cadór, a helyi rezidens semmi sem mond Elrköről és Abrahámról

Margareta, a jósnő tanácsát követ ve indulunk el az Empath Abbey rá nyába. Jó messze van, készülünk fel hosszú utra. A nagy mocsárban letelepített deszkák vezetnek egy ro mos házhoz valamin az oltán ki sebb kincshez. A nagy erdő minden téle veszélyt rejt. Egy csomó elva dult mágus ront nekünk, kalózok, útonálló, és egyéb megmondolailan adószedők lb, apoh, vam, sib.) gye keznek kijósztani a csapatot. Ha eselleg valamelyik szerencsétlen ál doznál mézet találunk, azt feltétle nül vigyük magunkkal. Az erdő kö zepén egy kis erdő áll, benne egy új kristálygömbbel amelyet a Guardian óv. Ide nemsokára visszajövünk

Innen nyugatra, a tenger partján egy kis erdei település húzódik meg. Iolo háza is ill áll. Bent óriási rendel lenség fogad. Iolo neje, Gwenno csak egy kis cetlit hagyott hátra. A hölgy talált egy tengerészt, akiszmér t az utat a liokzatos Serpent Isle-ra, és már utra is kelt. (A fejleményeket az utóbbi pe: Cove-ban találjuk.) Nem messze találjuk Iolo istállóját. Itt lakik Smith, a Ló. Nem is tudom, mit mondjak. Pusztán a Smith-szel folytatott beszélgetés miatt már ér



demes belekezdeni ebbe a játékba, a Lónak félelmetes humora van. Egy (nem szószerint) részlet a vole foly latott beszélgetésből

Ló: Mit vársz a segítségemtől? Pénzt, szerelmet, boldogságot, Bri lannia megmentését?

Avatar: Boldogságot

Ló: Ki nem keresi a boldogságot?

De ho válaszolok, úgyis lthagysz

Utóljara lmonade Joe Lovától hallottam pontosabban olvasam hasonlító borzalmas beszélgetéseket. Smith Ló óriási ebben a műtájtban.

Nem messze áll Tseramed kunyhója. Ne bosszantsuk azzal, hogy a Fellowship követőjeként mutatko zunk be. Az erdei ember Iolo régi ismerőse, az Avatart lszlelni fogja. Tseramed rengeteg infót ismer az erdőről, hasznos ültárs lesz, vegyük fel a csapatba.

Innen menjünk délre. Az erdőben bókászik Thad. Ő nagyon utálja a Fellowship-et, és különösen Ballint Elpanaszolja, hogy elrabolták a nő vételt, Millie-t, és varázslattal elbű vőltek. Erről majd megkérdezzük Millie-t is. Kövessük délre a partvo nálat a hegyek mölött. Nemsokára egy barlang bejáratához érünk. Előt te parkol a mesebeli varázsszőnyeg. A lovábbiakban repülve közelekedhe tünk. A barlangot most nem hagyjuk ki, illi kemény dió. (Ha nem csallál...) Az Empath Abbey nincs messze. A település nyugati oldalán ismer kedjünk meg Raynival, a kedves gyógyító leánykával, Penryvel, a nep rajzkutatóval, és Tioryvval, a vén, morbid sirásával. Látogassuk meg a temetőt, sok röhajos sírfeliratot ol vashatunk. "Bóbli lesz zöldebb a fű" Aranyos, nemde?

Az apátság mellett találjuk a bór tont. Jelenleg két élő labot tartanak raklaron egyikük egy kalóztormaju egyenit ismen a gaz Hook-ot. Alka lomadtán ezt majd kihasználjuk. Menjünk be az apátságba. Valószí nűleg ill, az előlárben találkozunk

Kregg-el. (Nem ő lopta el a harci zászlót?) Megkér, hogy tanulmányai folytatása érdekében szerezzünk neki láthatatlanná tevő szírt. Az apátság lakói, az idős Ami és Taylor nem ismerik őt. Amikor harsány kiált ással letelepszük, tőrt ránt. Eselve sines a flickónak: újabb lovagi győ zelmel vészelünk tol történelmünkre. (Amennyiben az 5-6 ember t ellen lovaglásnak tekinthető...) Taylor egy kevés információval tud szolgálni Massiasia papájáról, Juliusról. A kedves papa az apátság temetőjé ben nyugszik.

Ill hallhatunk az empekrol, ezekről az óvatos erdei lényekről is. Az informátori szerint szeretik a mézet. Ha esetleg nem sikerült eddig mé zet szerezni, akkor a méhecskék barlangját kell meglátogatnunk. Le gyünk tekintettel arra, hogy a méhek utálják a lüslőt, dobjunk be egy-két lüsbombát.

Repüljünk vissza az erdő keleti oldalára az empek fáihoz. Mézzel a kezünkben túl csábítóak vagyunk ahhoz, hogy a kis gremlin-szerű empek tojanak a lábunkra. Három kis póty érdekes. Salamon öreganyó, Trellek, és Saralek, Trellek felesége. Illi isegismerhetjük Julius sorsát lüslimérgezésben halt meg szegény, miközben segíteni próbált az empeknek egy tü: esel során Julust az empek gazli hősinek tartják. Trellek tud a wispekről is, de az asszo nyok nem enged k ol egy kalandor rai. Saralek az engedélyt Salamon engedélyéhez kóli. Salamon pedig ahhoz, hogy keressük meg az erdő nyugati szelén élő lovagot, és be szeljük le az empek oltihonáit szol gáló Ezüsttevelu lák kivágásáról. Ennek semmi akadálya

Kapjunk újra repülő szőnyegre. Először is vigyük el a Juliusról szó b híreket Cove-ba. Nastassziának. A hírek boldogpá tesszik a lünykát, me hetünk tovább a dolgunkra. Repül jünk vissza az erdő nyugati csücs

Oh, helló, öreg cimbora! Találkoztál már Rincewinddel?



A lónak is négy lába van, mégis hülyeségeket beszél...





Erdő mélyén kis tanya áll, benne Woodstock utolsó túlélője

kőbe, az erdei településhez. Ennek felrívogása el Ben, a lavágó. Rokonszenves figura. A Ben család már tíz generáció óta lavágó. Ben egyszerű erdei ember, nyugodtan elmondhatjuk neki, hogy az empek érdekében kellene megkímélni az Ezüstleveledű lákai. A lavágó által aláírt levelet vigyük vissza az empeknek.

Salamon boldogan beleegyezik, hogy Trelek családkozzon a csapalhoz, de Saralek pinulva bevallja, hogy átverli, és esze ágában sincs elengedni drága lőreccsként kalandozni. Kedves... Abba természetesen beleegyezik, hogy más módon segítsen a kis fickó. Trelek egy speciális pórt ad, amivel szerinte magunkhoz csalogathatjuk a wispeket. A kis két gömbök bázisa az erdő közepén épült kis kastély.

Repülünk el az erdőhöz. Itt egy wisp válikozik. Xorinia. A wispek a különöző létsíkok és dimenziók között a tér tizinyában szállják a híreket. A Time Lordhoz vezetelmét a wisp csere alapján kitalálja fel. Meg kell szerezni a Alagnei, Britannia megkülönböztető emberének jegyzetét. Alagnei New Magincia szigetén lakik. Így kapunk ismét valóságsszerűt.

New Magincia kicsit kelete van a jellegetes kalórszigettől, a Buccaneer's Den-től. Látogassuk végig a szigeteket. A szigeten nem mi vagyunk az egyedüli turisták. A kocsmában három frissen hajóztört csirkelógó lőbész, (Ez Owen mester talán utolsó lőrelőhajójának műve...) Vezérük Robin, a hamiskártyás. Valamit kavarnak egy nyakékkal. Bűdös úgy, mert Henry valószínűleg azt akarta szerelmének, a szép Calhennának ajándékozni. A sziget dőli csücskén lakik Sam, a virágkertész. A három hajóztört neki is gyanús.

A kocsmáros nem állt velem szóba, mert éppen nem volt nálam annyi aranypénz, amiből kifizethetném volna a Diptre kocsnia lőreccsét, ezt majd máskor megvizsgáljuk.

Előbb-utóbb rátkadunk Alagnei-re. A sziget északi kikötője mellett lakik az öreg, Alagnei jól felszerelt iskolai lőrelő, egy csendesen elődező böcs életét éli. Sok érdekes dolgot tanulhatunk tőle. Megtudhatjuk, hogy a kristálygömbök felvételberendezések, amivel az előző nap eseményét gyűjtöttük meg. A wispek által kérésre lejegyzeljük az általa összegyűjtött bölcsességeket lőrelőmazzak. Cserealapon jutathatunk hozzá idelőlőnesen a jegyzeteket, Alagnei az Élet és a Halál kérdéseire adott válaszokat keresi. (427) Még nem ismerjük a válaszokat, de megszereshetjük azokat. Alagnei javasolja, hogy keressük fel a Megkínzóit, akik Skara Brae-n találhatók. Alagnei bucsúzóul figyelmeztet bennünket a Seance varázslatol.

Óh, a csodálatos Skara Brae, minden tanításiajálék Rómája, Mekkája és Medinája, meg egyebek... még boldogult első munkahelyemen szakkítottam üres óráimból párat, hogy a fantasztikus Bard's Tale III alkalmából minden ócska utcák alól kikélgessen a koboldokat és a kigyókat. Azok a régi azép idők! Tanulmányként álljon itt, a céget azóta ellopta a vorozás, ön az igazgatóval! Szól nyugodtan jöccsöl munkaidőben is Ullimál, az nem árthat!

Skara Brae Britannia nyugati részén található. Igazán gyönyörű méltóan van kialakítva. Sem hajóval, sem a repülő szőnyeggel nem lehet megközelíteni. Az egyetlen út a Révész által üzemeltetett komp biztosítja. A Révész a kikötőnél felszerelt kúttal szállhatunk magunkhoz. A csinos kaszát csak a Seance varázslat bja szólásra. Ha szóbaáll is velünk, nagyon szűkszavú. Két aranyért cserebe sziszall a másik partra.

Most tegyünk egy kis kitérőt ideje lőrelőnkünk. Az erdő egy kicsit elhanyagoltam a varázslatokat. A varázslatok vásárlásához sok pénzre lesz szükségünk. A talán aranyt Britannia-ban találhatjuk be a Councilnál, de előbb rá kell dűmni a költségmért, hogy beszálljon a teherlősről. Elég rossz az átváltsási arány. A drágakövekkel a városi ékszerész vásárolja fel, szintén lőrelőhőroloan rossz áron. Váltjuk át az összes aranyrudat és rőgöt, majd ballagunk be Nystulhoz, Lord British elborult házi varázslójához. Ne költöskölj az összes pénzünkre, de az Unlocked Magic varázslatot vegyük meg. Menjünk el Rudyomhoz, a Cove-lőrelőhez, Rudyom mesél a márt megalálati repülő szőnyegről, és egyéb régi dolgokról, ismert a Seance spellt, és vannak rákka reagensek is: kőrháru és vérmotha. Pakoljunk fel rendszeren, ezután gyakrabban kell majd varázsolgálnunk.

Most már tudjuk, hogy hova dugták el Stevie Wondert



Keressük azt a régi kőrházban, és hívjuk meg a csapatunkba.

Menjünk el a sivatag előtti barlanghoz, és keressük meg a bozást sarkányt. A mágikus zárat nyissuk fel varázslattal, és mentők kraz állást. Megtalálhatók a könyvespolcokon a Sárkányoskönyvet? Akkor tudjuk, hogy a Sárkány nagy lizkal erejű varázserővel is rendelkező veszedelmes bestia, akit minden ósoszú kalandor nagy lyban elkerül, mint óvatossá az egy moláros lőrelőrt. A sárkány elpusztítása közben könnyen elveszthetünk egy-két jó lekoszt, de Jaanaa azonnal telámasztja őket.

Repülünk vissza a Révészhez. Varázsolunk egy Szeánszt, ezután már tudunk beszélni a Rév urával. Fizessük ki a violdit, szálljunk fel, majd pillanatok alatt átkelünk a keskeny szoroson. A rév mellett természetesen kocsmát találunk. A Szelleme Korszó kocsmárosa Markham. Kedves, barátságos fickó. A bárdica neve Paulette, igazán csinos lány lehetett, melótt szellemmé vált volna. Nem messze találjuk a tómetőt. A sírleírásokat elolvashatod, ha sikerül, és még nem unod. Itt nem csak sírövek, hanem kopl-körsz talakó lejár is vannak. A sírkőrben a Tolkien-élmékmű mellett (olvassd el a szobor emléktábláját) - egy csinos kriptá áll, a lőpész mellett található az ejonyitó kallanyit. A sír ablaka mögött egy láthatatlanná tevő gyűrű van rajta. Szerintem hagyjuk ott. Talán nem szeicencés a holtak városában hullarablásba kezdni... Ha mégis elszándod magad, akkor a gyűrű olvétoló után hozzátörzs a csontokhoz is. Szegény Mameynél egy kereszt van (Hálha jó szellem üzéshez...)

A sírkert északi lőszén lakik Mordra anyó szelleme, aki életében a város körzeti orvosá volt. Tőle lovább infókat kapunk a városi elpusztító lőrvésztről, Caine-ről, a Megkínzóiról, és a városiakok lő ellenszégéről, Horance-ről, a vérszopó kísérlettről. Nemi összekeverni holmi állami lőrszégviselőkkell! Nezzük csak az anyó kristálygömbjeit: egy csuklyás fickó al az olór állott, amin egy lőrelőkszik. Érdekes. Menjünk tovább.

Nemi messze találjuk a néhai városi előlőrd, Forsythe házát. Elég zavart figura, valószínűleg Igaza van Mordrának, hogy Forsythe mondta el rosszul az alkímistának a Horance-ellenes szer összetételét, és ezért égett le az egész sziget. De érdemes a habogásra is figyelni: lőpet el Horance elpusztításához.

A következő nagyobb ház Trenté, a néhai kovács. A csupa szellem-izom Trent szorgalmasan dolgozik megszállott lelven. Őrs minden áron el akarja pusztítani Horance-t,

aki elrabolta imádot feleségét, Rowena-t. Szerencsére nem borult el teljesen az agya. Tarve kvitlézéséhez egy ketrecet készít. A legenda szerint, ha ezt valaki megmorli a Lelkek Kútjában, elpusztíthatja vele Horance-t, Trent lőrelője a lőrelőmunket egy kis zenedobozra, amit ő volt régen Rowenának.

A közelben lakik Caine, a Megkínzó. Taskák szemekkel fogad, szerencsétlőnek sem éjele, sem naplala: sorsa az állandó kínzás. Caine hajlandó megadni az Alagnei által kéréselt válaszokat, de csereében nagyori netezet kő, meg kell őt szabadítanunk a szenvedésektől, a vőrel pedig a gonosz Horance hatalmától. Visszalányit Mordrához a Horance-űző szer receptjéért, az öreganyó minden segítségével megad.

Vigyünk el Rowena zenedobozát a Setel Kastélyba. Horance nem lő: hozzájárul, hogy a kastélyban mindenbe beleűssük az orunkat. A kastély hátsó részén találjuk a Lelkek Kútját, de az emeletlő kldob egy gonosz varázslat. A Rowena, Torony Űrdője teljesen Horance hatása alatt áll. Zenejünk neki egy kicsit a dobozzal, ettől egy kis időre magához tér. Ránk blzza a joggyűrűjét, hogy vigyük el Trentnek.

Trent elborult dűhe gyorsan elszáll Rowena gyűrűje hatására. Szeresszünk neki a sírkőről egy-két vaslőrdet, hogy végre elkészíthesse a ketrecet. Vegyük magunkhoz a ketrecet (jó nehéz), és menjünk vissza a kúthoz. Merítsük meg a vilodzó lőben, így a ketrec lőrelőldök.

Mordra kuckójából beszerezied a Horance-űző hozzávalóit? A lőrelőtalanná lővel lőly szűkta, a kúrtól pirok, a mandmóra lőzet pedig az életlen pulzáló sárga vőrs-bama. Több helyen is találunk üres üvegeket, az is kell. Helyezzük el a szereket Caine alkímista szerkőnyűjénél, a kilólyához tegyük az űres üvegeket, és többször próbálkozással gyűjtsük be az ögöt. Rövidesen életlen kőrelőhenen villogó szmőtyr lőly meg az üvegeket. Most már csak az akció van hátra. Éjféli után osonjunk be a kastélyba, a gyantólannal lőldőldő Horance-ra dobjuk rá a ketrecet, és öntsük rá az ellenszert. A ketrec megsemmisül a foglyul ejtett gonosz lélekkel együtt, csak a békők rendes mágus, Horance szelleme marad.

Még le kell zárunk a Lelkek Kútját, ehhez valakinek fel kell áldoznia magát. Horance szerint kezdjük az áldozat keresését Forsythe lőrelőnél. Az öreg nem lelkesedik az ötletért, de ha senki más nem akarja feláldozni magát, akkor hajlandó kúba ugrani. Kérdezzük végig a teljes lakosságot - beleértve öreg kaszák barátunkat is -, hogy mi a véleményük. Senki sem hajlandó lemondani a kényelmes szőlem-lőrelől, Paulette egy kicsit meg is sérdődik, így vagúl a néhai előlőrd feláldozza magát. A Lelkek Kútja lezárul, mi pedig mehetünk a jutalmakért.

Caine válaszokat lőri az Élet és Halál (meg minden) kérdésére, csereében a szabadságért. Most kiderül, hogy nincsenek válaszok, hurrul róka ez a Caine gyerek! A kastély mögötti olóról vegyük le a lőrt, és menjünk vissza az emeletre: nincs többé akadály a kíváncsiságunknak. A polcot alaposan kutassuk át. A varázsgömb egy háromszögben (a Fellowship utal?) álló nagy fekete tömböt mutat. Lehel, hogy importálták a TMA-1-el? Ezek szelmei az Black Gate.

Repülünk vissza Alagneihez a válaszokkal!... Amíg a repülő szőnyeg alszik a világot, addig megjelentek a kővelkőző CoV

DEMOLITION

Üdvözlöl mindent a formájának, ak. I (vagy amit) egy kicsit is érdekel a demozás, na és a hozzátartozó li-dérnyomás, a scena. Igaz, még itt tényleg van a 35 fokos finom melegben, napáram megis azzal riogal, hogy vége a nyárnak. Hát vége a nyárnak, és álljon Magyarországon megint nem történi semmi nagy scena megmozdítás (pedig igazán tűnethetne volna a scena a tandi ellen, de hát már erre sem képes úgy látszik) leszámítva az egy parádé lá-bort, ahol Basq bátyók is elcsapla az időt. Es így ugyebár lemaradt az év legnagyobb partijáról az ASM 95-ről. Nem mintha nagyon bálná, így elnézve az anyagokat.

1995 slágere teljes pompájában lumbalt: csinálunk minél jobb code-ot. Ahogy az már múltkor is elhangzott, ezeken a mai 1000 MIPS-es Pentiumokon nem nehéz forgatni 1643532 poligonból álló LightShaded Phong objektet. Viszont lehetne talán valami designt vinni a dologba. Reménykedtem benne, hogy az év legnagyobb partijára végre a nagyobb csapatok is rájönnek erre. A Nooon demóján kívül nem sok érdemleges alkotás volt. Ahogy a látogatóktól hallottam, nem csak a demokra volt jellemző az igénytelenség, hanem a többi versenyszámra is. Ja, el ne felejtsem: ott magyar induló is! Az Abaddon a 4K és az Intro kategóriában indult. Végre valami Ezúton is gratulálok Kaporoknak. A következő számban remélem sor kerül a: Abaddon munkák bemutatására is. Az ASM 95-on meg remélem sor kerül minél több magyar munka bemutatására. Na, de vágjunk bele a közepébe. Spriteot, fonikot, sőt, bort, vodkát előkösztetni, és kezdődhet a demo-revision...

Az Assembly '95 augusztus 10-13 között zajlott le, Helsinkiben. A baharangozás fantasztikus volt, a szervezők mindent igérték (tudjátok: kaja, pia, nő, szotyó, videó, minden játszik) és meglepő módon nagy százalékban be is tartották. A rendezvény nagyságára jellemző, hogy a kisebb számban (zene, grafika) számonként több mint 200 alkotás indult. Ahogy Skaven/FC-től hallottam, csak zene kategóriában kb. 250 induló volt. Ezeket egy előzetes zsűri vizsgálta át, nehogy a nézők unják halálra magukat. Az előzetes átnézés 11 óráig tartott, és a versenyben maradt kb. 30-40 zenét mutatták be a nagyközönségnek. Amúgy a zenekompót Skaven nyerte, ez talán

érthető is annak ismeretében, hogy minél zsűrielnök is részt vett a versenyben. Nem baj, minket inkább a demok érdekelnek... Lássuk a macikákat, meg a kis zöld emberkéket.

Noon: Stars

A Nooon 1993-ban alakult, olyan nagy nevekből, mint Moby, Karl és Ra, akik már Amigán is elég ismert arcok voltak. Az első nagyobb munkájukat tavaly a The Party 94-re készítették, a címe No volt. Azt hiszem elég sok embert levett a lábáról ez a demo, hiszen nagyon igényes munka volt, és meglepő módon még egy kis design is fellelhető volt az alkotásban. A No után én valami hatalmasat vártam a Nooon-tól (igen, így három O-val) és nem is hiába. Amikor meghallottam, hogy ők nyerték az Assembly-t, rögtön levadásztam a Stars-t. Így elsőre a cím olyan szerényen hangzik, de azt hiszem nem voltellonul. A demo futtatásához 2,5MB RAM, egy 486 és valami gyorsabb VL videokártya ajánlott. A zenét Groo szerozte, és egészen tűrhető lett, bár én egy Moby zenét könnyebben elképzeltem volna. A 3D rutinnal Barli készítette, a többi code-ot Karl. A grafika természetesen Ra keze munkáját, és scannelő tehetségét dicsőn.

Első látásra a demo meghökkenítő és gyönyörű. A code eléggé intelligens, EMS vagy XMS memóriával is elfut, bár néhány gépen nem akart sehogyan sem. Az indításkor elkezdődik a zene és egy "Join Us!" logo tűnik fel. A kicsit alternatív patlogos zene közben egészen scanganús képek sora jelenik meg. köztük a credits is. Amikor a zene végre valóban beindul egy zooming fractal képződményi láthatunk, csodaszép palettával. Aztán átvált a zene és beröföln a képre egy dupla képernyőnagyságú lodarázs (vagy valami bogár, az a lényeg). A kicsike 23806 leüleiből áll és Phong ruhát hord magán, ami ráadásul LightShaded.

Kis izellábú barátunk aztán elhúzza a csikot, hogy átadja a helyét egy gyönyörű tuskés gömb objektnek. A

gömb szintén Phong, a szép látvány a fényforrás mozgásának, valamint az anyag váltakozásának köszönhető. A zene itt nagyon illik a látványhoz, valahol itt kezdődik az összmunka és a design.

A következő partban pár darab Copper-effektet csodálhatunk PC-n Kíssó nevelésében hangzik ez, hiszen szegény PC-nk még csak nem is szagolhatja olyat, hogy Copper. Nos ez a kifejezés még az amigás időkbl maradt ránk. A képernyőt ilyenkor összevissza torzítják, az egymás mellett rakatosorok csúsztatásával, modulo változtatással, vagy löggóliges megnyújtással. A demóban láthatuk is erre a példát. A következő effekt valami új dolog, amivel eddig még nem nagyon találkozhallunk. Egy textured alagút úszik be, ami még nem lenne új dolog, csakhogy az alagút lefele 3D-s fractal táj. A sebessége is egészen tűrhető. Az alagút aztán elkezd hosszani tengelyén forogni, kisebb-lajta tehetetlenséggel magával húzva a tájat.

Mind ezek után elérkeztünk a demo legszebb részéhez. A látvány valami olyasmi, mint a Terminalor 2-ben, amikor a T1000 visszalakult csempéből rendőrré. (Szóval nem 6 sem tudta, melyik a jobb.) Szóval a lényeg, hogy egy falból egy arc morphol elő, majd összevissza változtatja alakját. Nagyon szépen néz ki az egész. Amikor pedig elkezdünk csodálkozni, hogy ez! hogyan csinálják a mi kis szerény gépünkkel, akkor még elkezdik változtatni a fényforrást és a textúrát is. Sajnos a legszobbb rész után a legromdább következik. A morph part után egyszerűen egy fekete képernyő jön be, a zene pedig, mintha elvágták volna, elhallgat. Persze, azért, mert új zene következik, de hát akkor is valahogy le lehetett volna hallgatni az előzőt, vagy szinkronizálni a végére az egész demót. Sebaj, az új zene és a vele megkezdő logo kárpótol minket. Továbbblakban Chrome Mapped objektet láthatunk minden oldalról szépen megvilágítva, hiszen a nagyközönségű alkotók összevissza rón-gatják szerencsétlen fényforrást is körülvé. Az objektnek után egy Nooon kiírás jön, kisse shaded bob szerűen elmosva a képernyőt. A következő rész a mostani nagy divannak megfelelően a 320x400-as módban csak minden második sort kirakva jelenik meg. A képen a korábban megismert vetkőző hölgyet láthatjuk Zoomolva és Motion Blurral. Újabb visszalérés a Phong objekt-hez a Torzó karkával című alko-

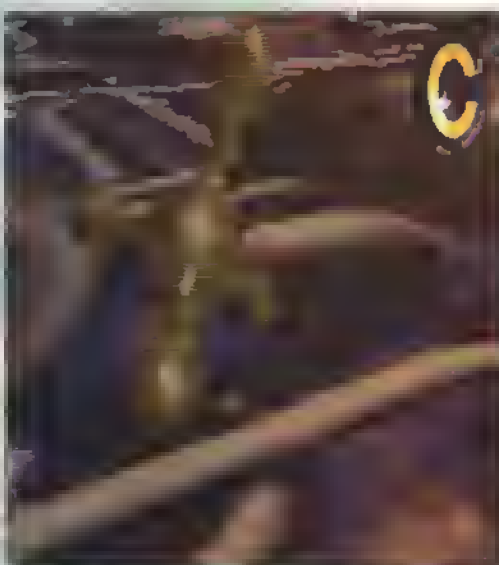
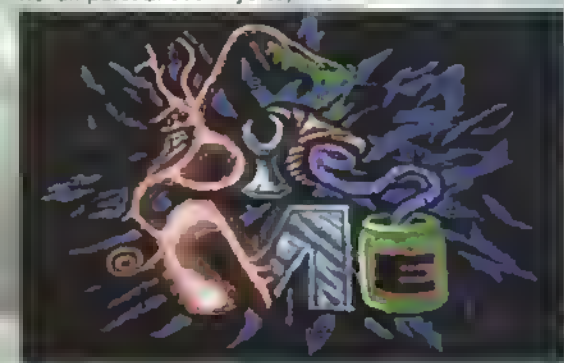
tás. A jól ismert 3DS torzó objektet láthatjuk egy hulahopp karkával, mely kacsu derekára árnyékokat vet. Aztán bejön egy folyamasan változó gyűrű, ami szintén mindenhol csillog, olyannyira, hogy a környezében lévő összes objektet is vissza-tükrözi (azaz, csak azok képét). Na, itt egy képernyőn láthatjuk talán az összes technikát, amit ma használnak a demok 3D-s objektet megjelenítések. Dicsőret a Nooon kódereinek. A 3D világ után ismét a shaded bob kiírása a szerep. Aztán újra valami nagyon egyéni dolog jön. Egy Phong face objekt gördül be, amelyet úgy zoomolnak, hogy közben az előző tázzsal vágják az útát. (Talán a TV-ben láttam már ilyet.) Aztán az egész zaggyaság a már ismert Copper effekteket keresztül-megy, majd gyorsan ellúnik.

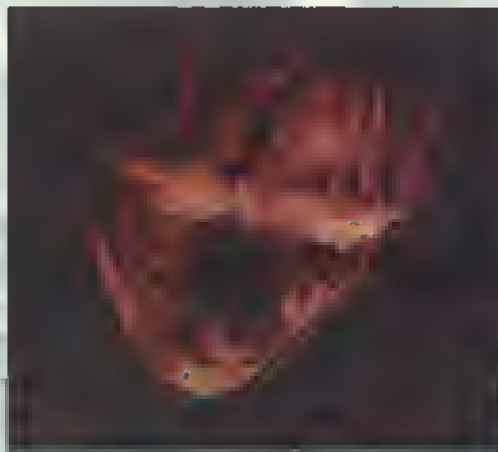
Capacala: Zweilight Zone

A Capacala név biztosan ismerősen eseng a demozongókknak. Talán az első köztölt alakult, és bizony nagy csapatot állított ki magukat. Ők csinálták a Real Thinget, majd az Unreal Thinget is. Ilyen múlttal természetesen valami "nagy dobás" várt el mindenkit a Capacalától, azonban ez elmaradt. A demót 5 nap alatt lerozták és pyárlották le, 60 munkaóra alatt. Már első ránézésre is elkapkodottnak tűnik. Ha megnézzük a demót látni is fogjuk, hogy nem a megszokott minőség elkapjuk.

A demo futtatásához egy gyors 486 + VL videokártya ajánlott, valamint 565K alsó memória és 600K EMS vagy XMS. Hangot legegyszerűbben GUS-sal vagy SB-vel csikarhatunk ki a demóból.

Ahogy a zene beindul máris megvan az első negatív élményünk. A gitáros digizés zajos, főleg SB-n, ez bizony elég zavaró. A demo elején egy C logót láthatunk LightShaded Phong objektként, két piros pénisz társaságában. A pörgős-torgás után egy Capacala feliralt gömb jelenik meg (továbbiakban ezen a gömbön zajlik a kiírás) amin tükröződik egy közönség kósztáló torus képe. A szokásos feliratok után a demo fogója következik, egy szép kis egyszerű női aktszerűség, profi designnal. A kalendok a tenger mélyén folytatód-nak, ismerős kis dellinünk (3DS-ből, vagy a múltkoriban említett Fluid Motionból lehel ismerős) úszkál be, nagyon szép LightShaded öltönyben, és természetesen utána az elkerülhetetlen tengerallatáró. Itt is szépen elszomorodtam. Már a legnagyobb csapatoknak sincsen semmi új ötletük. Pedig szerintem nem azt hívják demonak, aki a 3DS kacsát minél jópofibban tudja mozgatni, hanem azt, amelyben van egy koncepció, jó ötletek és csodás kivitelezés. Ha már itt vannak a lehetőségek, a szuper gépek, nem értem miért nem lépnek ebbe ez irányba a demólrók. Na tessék, pont most írják ilyeneket, amikor végre valami ötletes rész jön. Egy Starhold, csak itt a csillagok nem egyszerű pontok, hanem 5 ágú LightShaded





már az is megszokott. Aztán zene lehalkul és kősz. Nem tudom mi akart ezzel a Complex, de azt hiszem ez irósi nem sikerült nekik.

Detour: Halcyon

Mai utolsó indulónk kissé alternatív látalok alkotása, de a maga kategóriájában egészen szép munka. A Code Blitz munkája, a grafika Placidity-t dicséri, a zene pedig (ha ez a csipogás zene egyáltalán) Croaker 'műemeke'.

Már az indítás is furcsa, egy Phong objektum ugri a látszólag összevissza a képernyőn. Valójában ez egy hardcore-mániás logóskerek, aki a koordinátáit az adott sample hangjára igazítja. Az örült tánc után egy textúra mozgatás következik, közben az egész képernyő a Gussybel áradó zaj miatt mindenlétszámú ineliterenciák és villódzások áldozata lesz. Amikor már kezdene hozzászokni a szemünk az Interfacemulatókhoz egy C64-es időkből ismert tasztercs veszi át a helyét. Épületes látvány, az éjszakai úgy torzul, meg érik szél külön raszlersorok, mint az előzőek. Az egyellen normális rész az egész domban a cím kiírása, de ez olyan rövid időre történik, hogy a hőt betűle sem lehet olvasni ennyi idő alatt. Továbbiakban egy texturát alagútban uszhalunk rövid ideig, majd egy morph objektum, természetesen Phong és Lightsources: ced az egész, bár a phongolás nagyon durva. Aztán a Complex Introhoz hasonlóan IIJ is csak minden második rasztert rajzolnak ki, közben pedig egy színszoiler és zoomer kombinációjából álló maszat látszik. A változatlanság kedvéért újra visszajön a morph objekt, de szinténben a zenével egyre lassabban, míg nem kilépi a felkét. Ezzel egy időre vége is megpióbbálatainknak.

Hát ennyit mára az Assembly 95-ről. Minden összevetve az általános pangás még mindig tombol, nem hiszem, hogy ez a nagy rendezvény sokat dobott volna a küldetésen is. Haddokó scena színvonalán. Ja, tartozom még egy magyarázattal, nevezetesen a mottó miatt. A Kis Zöld Emberek (Little Green Men) egy Assembly 95-ön induló démonnak a címe volt, ami szintén azazán kiéldemli az évszázad legidősebb demoja címet. Sajnos nem jövedvényidőhöz rajta, inkább kínodban. Egy Kosmic nevű csapat csinálta, általában kérik a demot elnézni 10 év lehet. No code, no gfx, no art. Egy szer érdemes megnézni. Már csak azért is, hogy valami ölképzeseünk legyen, milyen ez a scena ha valaki ilyen színvonalú dával megalindulni egy ilyen rangos versenyen. Sőt PCX engedelmével idézném az ő véleményét: "Ilyen demoval meg C64-en sem merem volna indulni..."

Ha valami kérdések vannak a vonatkozó, demóirással, zenéveléssel kapcsolataiban, vagy egyszerűen csak megleptek valami építő jellegű kritikával, ne habozzatok, írjatok a basq@masler.luk.hu Internet címre, vagy a szerkesztőségbe.

objektum. A voroncsilagor egy után egy torzó következik úgye milyen meglepő?) aki gyorsan változtatja a mappingjét (az egy olyan ing, amil a 3D objektokra lehet húzni). Továbbiakban egy szép Motion Blur láthatunk egy arc objektól. Az arc ezek után egy lúz-mapping szerűsögen megy át, magyarul az arcol felépítő poligonokon egy olyan színszoiler megy át, amely lúz mintázatot idéz. Végre egy nem túl ismerős objekt, Yorick, a koponya következik szokásos arany ruhájában. (O akart lenni az Arany Koponya.) Yorick után egy kutyus jön hasonló ellett kíséretében. Itt látszik a kapkodás és a design hiánya, egyszerűen csak objektok pörögnek a szemünk előtt, semmi sztoilja az egész demonnak. A kutyus után (aki én sakálnak néztem) egy Capacala felirátú torus következik, melyon a textúra morpfol. Majd egy üres gömb, mellette egy C logo, amely a gömbben az árnyeket képezi. Amikor máj unjuk, akkor el-tűnik, helyét az egyetlen kimaradt tuln, az Environment mapping veszi át, melyben egy torus lebeg a sakklatla felett. Aztán gyorsan véget is ér az egész mulatság egy szimpatikus The End felirattal. Szóval szép, szép, de nem tudom ki dob fel ez a ruházati-ping.

A végére még marad egy ondszoiler, a régi szövegeket idézve ez egy egyszerű szövegszoiler. Hát ennyi. Nem hiszem, hogy megegyezzen mondjam, inkább el-megyek nézni az f TC Anderlechtel.

Crashtest by J-P.Rebeis

A demók között sajnos nem nagyon lehetett sok új ötletet találni. De míg a nagyobb között az igénytelen-ség uralta a terepet, addig a "kicsik" között rengeleg jó dolgot lehetett találni. A "kicsi" itt a mélyre utat, vagyis a 4K intro competition-re amelyben jobbnál jobb produkciók szerepelnek - sajnos nem túl nagy számban. Mindenesetre a 4K kategóriában fejlődés mutatkozik az előző évekhez képest, köszönhetően talán annak is, hogy itt csak a code számít, amely mostanában olyannyira előtérbe került.

A 4K intro kategóriában tulajdonképpen a kódokat mérhetik össze a ludasukat. Egy maximum 4096 byteból álló programot kell készítenünk (intro) és természetesen a lényeg, hogy minél látványosabb legyen a mű, valamint, hogy minél több dolgot szüfojanak ebbe a 4K-ba. Természetesen az introk főmóritélek, és különböző trükkökkel is felhasználnak az líók. Ilyenek pl az öngeneráló kód, vagy a lüggvény által generált objekt, paletta, font-készlet.

Az idén ebben viszonylag kevés 4K-s alkotás indult, színvonaluk azonban fősznek meglehető volt.

Az első meglepő intro a Crashtest. Érdemes megfigyelnünk, hogy a kódírác mennyire minden: zabóll a viszonylag kis mértben. Az egész intro egy generált megjelőpén

szép paletával ollatort háttérrel indul. A credits kiírása vektorfontokkal történik. A credits után a már Panic-ból jól ismert Mandolbrot 3D-s forgatás következik, kicsit csúnyácska színösszeállításban. Ott követl egy generált torus Lightshaded. Aztán vissza a Mandelbrot-hoz, ezúttal egy 2D-s szép fraktálképet forgatnak előlünk. Időközben visszajön a torus, aki először csak simán "állat-szben" jelenik meg (nem glenz) a képernyőn, majd később egy igen-csak jól sikerült Motion Blur mulat be. Hát ennyi. Most lehet gondolkodni hogyan fér bele mindez 4K-ba...

Noon: Heaven

A Noon a 4K kategóriában is indult. A code-ot a demóból is ismert Bart követte el, mindonki nagy öröme. Sok újdonságot ugyan nem mutat, az érdekessége viszont, hogy viszonylag bonyolult dolgokat egészen szép sebességgel hajl végre. Egyszerűl szépen optimalizált a kód. Viszont tudjuk, az állatában a méret rovására megy, tehát a munka nem lebecsülendő. Az intro egy viszonylag szokatlan ködszerű képződménnyel indul, sajnos a valóságban ez nem más, mint egy zoomer és egy rotator, de azért nagyon szépen néz ki. Maga a "kód" változsinúlog traktálal generált. Az effektl után egy hatalmas (nagyobb, mint a képernyő) torus jön be, a szokásos Phong és LightShaded alakban. A torus után a demo elejéről ismert alagút jelenik meg, majd lassan egyszerre minden bejön a képernyőre. Először visszajön kedvenc brutális méretű torusunk, aztán az alagút, lá a "kód". Ha még ez sem lenne elég, akkor nézzük tovább. Három darab torus tekeredik be, mindhárom elég jelentős mérettel rendelkezik. És a poén az egészben, hogy mindhárom objekt vágott. Ehhez talán kell egy kis magyarázat. A vágás lényege, hogy a két felajzolt objekt valahol fed egymást. Ezt számollalják meg külön le, és ennek megfelelően rajzoltatják ki az objekt mindenkorl éppen látható részletét. Elég időigényes feladat ez a gépnek, ezért nagy csoda, hogy ezt ilyen szép sebességgel látjuk egy 4K-s introkól.

Wild Light: Drift

Az "igazi" introk azért persze a 64K intro competition indulól. A hagyományak megfelelően itt a méret 64K lehet, zenével és grafikával együtt. Így az intro nem csak egy jó csapatmunkáról árulkodik, de sokkal tágabban a lehetőségeit is, mint a 4K esetében. Az Assembly '95 64K introi eléggé az állagot képviselik. Talán egy-két ötletesebb alkotás volt mindössze amit érdemes szemügyre venni. Mindjárt az első egy pályás intro a Wild Light: Drift című munkája.

Az egész intro nagyon igényesen

kidolgozott. Tulajdonképpen a design egy kékes árnyalatban uszó 3D világba épül, ahol a lénycsövek mészésörült módjára kargelik egymást. A zene sajnos a viszonylag hagyományos igénytelen techno. Az intro kiírásához ajánlott egy gyors 486, extragyors videokártya, és GUS vagy SB (Előggé meglepő módon szinte az összes alkalos futott SB-n is. Talán az Imphobia felhívására válaszoltak ezzel az alkotók.)

Az intro indításakor egy logót rajzoltatnak ki a téglen látható luz effektel. A körvonal után megjelenik a logo 3D objektban is, gyönyörűen Lightshaded. Aztán megtörténik a szokásos credits kiírás, vektorfontokkal, de minden betű Phong és Lightshaded, valamint a lénylörás is változtatja folyamatosan a helyét, egészen extrém látványt vázsolva szemünk elő. A következő effektl talán ismerős lehet a tavalyi 4K győztes Stoned című introból. Nevezetesen a képernyő waver, vagyis hullámozgatás. A hatás olyan, mintha a képernyőre esőcseppek polygonizáltak. Az eső elal, helyét egy 3D Julia Morpher veszi át valami fantasztikus sebességgel. Továbbiakban egy glenz gyúrt örökre, ennek is mondanom természetesen Phong és Lightshade az egész, aztán jön az elején megismert logo. Ja, és mind ez egyszerre van a képernyőn! Amikor kicsodálkoztuk magunkat, a stáblistát nézhetjük meg, majd a logo visszapörögésével véget ér az intro. Még egy utolsó ondszoiler is belepróssellek a 64K-ba...

Complex: Bill G Force

Természetesen ha Complex, akkor valami nagy durranás. Azt hiszem ez most nem nagyon jött be, az intro szép ugyan, a design is elég jó, de valahogy nagyon kevés lett az egész, az igazi ötletek hiányoznak.

Az intro a barátságos 320*400 videomódban fut, de cselesen, csak minden második rasztersoit rajzoltva, nehogy behaljon a gép. Amúgy az illet jó, kár, hogy nem nagyon használtak ki a készítőik.

Az intro elején egy texture rotator láthatunk, mely felett megjelenik egy szépen kidolgozott C logo. A textúrán közben kis lőnypontok módján pöttyök száguldoznak le a alá. A zene kissé futurisztikus, mondhatnám cyberpunk hangulatot kelt az emberl fábán. A demo igazi nagy látványossága érkezik közben, egy 12 gömbből álló objekt. Az érdekesség, hogy a gömbök úgy néznek ki, mint ha mindegyikük egy-egy külön lőnylörás lenne. A hatás a zoomer és Motion Blur technikák ötvázásából ered. Közben alul a textúra megváltozik, és lassan egy új objekt is bejön, egy nagy gömb körül három kicsi (micsoda ötlet!) mozog közben. Semmi extra, talán a Motion Blur de

MEGJELENT! MEGJELENT! MEGJELENT!



Computer Világ COMMODORE KÜLÖNSZÁM

1995/nyár

40 oldal, csak Commodore 64, Plus/4
és AMIGA tulajdonosoknak.

Olvashattok a Commodore és az ESCOM házasságáról, a számos részletes játékleírás mellett (Mindfighter, Lord of the Rings, A Gálya, The Pawn, Storm Across Europe, Tai Pan, Doomdark's Revenge, Ambermoon) Elsősegély, C64-es és AMIGA felhasználói rovat, C64-es programozástechnika valamint az olvasók által beküldött anyagokból összeállított TökösMákos tesztek teljessé kiadványunkat.

Megrendelése nagyon egyszerű, a pénzt feladod egy hagyományos postautalványon, és nem felejtet el ráírni a csekk hátsó középső részére, hogy: Commodore Különszám 1995/nyár. Persze az az egyszerűbb, ha valamelyik előző számból vágod ki a csekket, és azon adod fel a pénzt (ha még elfogadják...)

A Különszám ára: 225,- Ft.



IRODATECHNIKA ÜZLET – SZERVÍZ

Budakeszi, Zichy u. 30. Tel.: 138-6739

COMPUTER-TELEFON

Számítógépek, perifériák, mágneslemez,
SZÁMÍTÓGÉP SZAKSZERVÍZ,
íratmásolás, spirálozás, szaklapok,
FOTO-AUDIO-VIDEO,
EXPRESS filmelőhívás,
SONY, TDK audio, video kazetták

**Képzeld el egy floppyt,
amelyre egyszerre ráfér**

a WOLFEINSTEIN, a DOOM, a DOOM-II,

a HERETIC, a DESCENT, a RISE OF THE TRIADS,

és még hely is marad!

Erre csak egy dolog képes: az **ionega** cég
forradalmian új, **100MB-os***
diszkeket kezelő **ZIPdrive**-ja.

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos kivitelben. Színe: LILA. Keresési idő: 29 msec. Átviteli sebesség: 50MB/perc (SCSI), max. 20MB/perc (Parallel). Drive ára: 42.800 (+AFA)
Lemez-árak: single / 3-pack / 10-pack: 3.800 / 10.800 / 28.800

Kapható:

**SOFT-
WARE
STATION**
SOFTWARE-ÉRTÉKESÍTŐ
FÜZETEK - PROFIL

* ez tömörített kapacitás,
PC-re vagy Mac-re formázva!

Cím: 1111 Bp.
Karinthy F. 25.

Tel./fax:

Tel.: 371-07-04

Ha előfizetted a
PC-s játékok 3. c.
könyvet, akkor
100,- Ft-ot meg-
spórolhatsz, ha
nem fizetted elő,
akkor... Ja, és ez
fordítva is igaz, ha
nem hiszed, próbáld ki!



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN-SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számíljuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések: Szavankénti 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartidge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közölünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postal úton történő kereskedelmi levelezések hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyét (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 K.M. rendelet a belső reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő GoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vestagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlő betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az Impresszumban közölnéknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj belizelését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363, 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmáslapot fogadjunk el, mely tanúsága szerint az összeg beizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Levélcím: **Bálor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználók 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékot kella. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markolányos u. 20. Tel.: 56-420-5440

C-64-ESEK! EBRESZTŐ! A MÁSODIK ARANY. KORUNK VAN! 1996 JANUÁRRA VÁRHATÓ AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ VEREKEDŐS JÁTEK CSÚCS KIVITELEZÉSÉN SPRITE-GRAFIKUS KERESKEZÉSHÉZ A CSÚCSSZUPER JÁTEK! IZZI! YEEEEEEEEAAAAHHHHH! **MAGYAR CSABA**, 2643 DIÓSZENŐ, DOZSA GYÖRGY UT 93. TEL.: (351) 364-243 (CSAK HET-VEGÉN)

C64 hardware

Eladó 160 lemez, irányár 18 000,- Ft. ACTION 701 ATOMIC POWER cartridge + Wasted Time + Super Games cartridge 5.000,- Ft. QuickShot 137F Deluxe Digital joystick 1 500,- Ft. **Dorogi Ádám**, 9700 Szombathely, Gesztiyanya u. 12. Tel.: (06-94) 321-947 (lehetetlenül)

Feladó: _____



Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!)

COM-WARE Kft.

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

C-64 alappépet, floppyt, nyomtatót, PC-VGA monitorra cserélnék. **Zsoltán Gábor**, 8000 Székesfehérvár, Palotai u. 61. Tel.: (22) 321-593

Amiga

Amigások figyelem! Eladó egy Commodore 1084S sztereo video monitor 16.000,- Ft-ért, valamint 3,5"-es DD-s lemezek 50 Ft/db áron. Érdeklődni a (23) 367-155-ös telefonszámon lehet. Cím: **Jenő Zoltán**, 2030 Érd, Hunyadi J. ut. 23.

Eladó A1200-as 45.000,- Ft és egy jó állapotban lévő Philips monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts Jár. 2. Tel.: 2-178-812

Amiga programokat cserélnék. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6

PC

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel.: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1 44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár 130.000,- Ft. Tel.: 22-319-474. **Szabó Barnabás**

Eladó egy MEDIA MAGIC 18-os hangkártya (kompatibilis SB PRO2-vel) (8 bites, sztereo) - 16 bites CD lejátszó! Izzó eladó egy "nagy" lehallgató. Ár 11.000,- Ft. Cím: **Ily Ivanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 50

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók, játékok és zenélő modulok érdekelnek. Ugyaníj C64 programcsere. Listát és választóborítékot küld! Lemezen is köldhető Cím: **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf. 9

Ingyen adek vagy cserélek szabadonmásholaid (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy lebbelyezett választóborítékot a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai u. 5

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció színes SVGA monitorral rendkívül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Mátai László**

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128K Cache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14" Axion LR SVGA monitor, joy (Warnor5) + egér + 15 db lemez (3M) irányár: 92 000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Szőlőiget, Hátrai út 30.

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kilógással állapotban eladó. HEADland chipseles, így EMS-11-d emulálható (driver lemezen adek) másrészt UMB-1 Ár 5.000,- Ft. Áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém Lőczy L. u. 42/cisz 3

Eredeti PC CD-k eladók: Full Throttle, Drug Wars, Chaos Control, Flight Unlimited, FX Fighter, Stonekeep, Command & Conquer stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts Jár. 2. Tel.: 2-178-812

REKLÁMARON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olvvasi PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD, 3 5" és 5 25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet. **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Keresem a Super Street Fighter 2-t vagy a Street Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére. **Tabajdi János**, 6090 Kunzei mekkés, Pápa u. 9

Gainnalis SONY dupla sebességű CD-ROM drive + eredeti REBEL ASSAULT CD eladó! (Külön-külön is) Áruk összesen 18 000,- Ft. Érdeklődni: 1-854-995 (Tasnadi Péter)

Eladó: 486 DX2-66 PC, színes SVGA monitorral, 420-az HDD, 1 44 FDD, 1+2 év garanciával, számítázo és raktárkészlet-nyilvántartó programmal. 102.900,- Ft. Rádiótelefon: (06-60) 343-699, 10-18 óráig

Eladó!!! 486-os komplett számítógép, garanciával, számítázo és raktárkészlet-nyilvántartó programmal 56.000,- Ft. Rádiótelefon: (06-60) 440-937, 10-18 óráig

Egyéb

IBM málnxprinthe (lehetőleg 9 lúsz, de lehet más is) felhasználói kézikönyvel, illetve kódablázóval keresek megvételre, vagy kölcsön (pénzérti) lenyomás céljából. Minden megoldás érdekel. **Bárlay Attila**, Tel.: 1-352-741

SNES-re kazetták cserélek (van: ALL-STAR, MARIO-KART), továbbá keresem megvételre a PRODIGY EXPERIENCE CD-t (jó állapotban, ha lehet). **Sasvári József**, Császártól, Peitő Zb. 6239, (78) 343-384

Mindenkül! Van néhány poszterem, amiből jó pénzért szívesen megszabadulnék! Cím (levélben válaszolj) **Kovács Péter**, 1027 Budapest, Csaplócs u. 15 IV/3

Keresem az a hozzáam hasonló külön lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM szerű játékokért. (Öhl) Cím: **Körmendi Edit**, 5000 Szolnok, Dráva u. 27

Eladó az 576 Kbyte 1990. 1. 1992/12 száma, vagy TOP GUN 1990. 10. 1992. 12-ne eszrelendő értékegyeztetéssel. Cím **Rádler Lajos**, 9442 Fertőendred, Sütrő u. 5. Tel.: 06-99 380-725

Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Budapest, 1036 Bécsi út 34-36. 1.em (Ujlaki üzletház) Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Ingyenes ártisztát, részletes tájékoztatót küldünk, ha megadod a címed!

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-20) 348-246

XT/AT tápegység javítás és

VIDEO szervizelés is!

MEGRENDELŐLAP

Ezúton pl.-ban előjegyzem *Bors-Csibra-Hauzer-Horváth: A PC-k hangja c. könyvet.* Kb. 450-500 oldal, lemez-melléklettel, tervezett ára: 1.300 Ft (előfizetéssel 999,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 1. c.** könyv utánnyomását. 224 oldal, tervezett ára: 648,- Ft (előfizetéssel 548,- Ft)

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Ezúton pl.-ban előjegyzem a **PC-s játékok 4. c.** könyvet. Kb. 220 oldal, tervezett ára: 699,- Ft (előfizetéssel 599,- Ft) Megjelenés: 95/4. negyedév.

☐ Kérem megjelenés után utánvétellel küldeni ☐ Előfizetési csekket kérek

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvétellel ☐ előfizetéssel

.. pl. CoV Évkönyv '92 (Ára: 398,- Ft, előfizetéssel 298,- Ft)

.. pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel 398,- Ft)

.. pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel 498,- Ft)

.. pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel 499,- Ft)

.. pl. Tippek & Trükkök Lexikonja (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel 599,- Ft)

.. pl. SpV 2.6-2.5 sorozat (Ára: 1.074,- Ft helyett csak 600,- Ft)

.. pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

.. pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

.. pl. PC-s játékok 3. (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)

☐ A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!

A PC-k hangja

Magyarországon eddig még nem jelent meg olyan kiadvány, amely lényegesen logikailag volt az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audió, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek.

Előkészületben lévő könyvünk a következő témákat tárgyalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon

Sound Blaster A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdettől jelen volt a hangkártyapiacra, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszereiről, a dvr-eken keresztül, mind a hardware-közeli regisztrációs megoldásokról, amely nehezebb, de a kártya összes lehetőségeit engedélyezi kihasználni.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűségre tett szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen átvesszi a CPU-tól a hangfejlesztést, így pl. a demoscene-en szinte egyeduralmukra vált. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok. Az egyik legnépszerűbb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effektekkel, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

A könyv mintegy 4-500 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. negyedik negyedévben.

Várható fogyasztói ára kb. 1.300,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 25 % kedvezményt fogunk tudni biztosítani.

A könyv előjegyezhető a felül kivágható megrendelőlap segítségével.

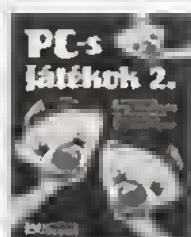
PC-s játékok



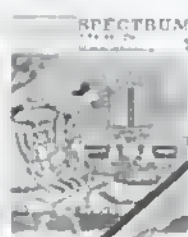
A népszerű sorozat első kötete ismét előjegyezhető!!!



Tippek lexikonja
utánvétellel: 699 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 599 Ft



PC-s játékok 2.
utánvétellel: 599 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 499 Ft



SpV sorozat
utánvétellel: 600 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 600 Ft



CoV Évkönyv '92
utánvétellel: 398 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 298 Ft



CoV Évkönyv '93/94
utánvétellel: 448 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 398 Ft



CoV Évkönyv '95
utánvétellel: 598 Ft
+ Postakölts., előfizetéssel: 498 Ft

HELIX
computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ!

Amiga külső drive: 9.400,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

PC-s játékok 4!!!

A népszerű sorozat 4. kötete már előjegyezhető!!!

D E R K O H A R D W A R E
D G B K O P U L D m U L E S + D KFT
Bp. 1399 Pf. 701/679

ELŐSÖGÉLY



Welsz Roland Herendről az utóbbi 8-10 levelében arról érdeklődött, miért nem kapja már meg végre a megrendelt PC-s játékok 3. könyvet. Ezúttal azonban rendhagyó módon 2 kalandjátékhoz küldött ki-egészítéseket:

- Clouds of Xeen (Might & Magic IV,)**
- A With Tower felett, a felhőkön, a dny-l sarokban van egy szobor, ami ha megfogunk, ad egy szintet gratis. Ugy lehet idejutni, hogy a (8,2)-es helyről nyugat felé 6-ot ugrunk a teleporttal. Kapunk egy "Super Explorer" awardot is.
 - A Cave of Illusionben a dugóhoz nem kell monumental erő, elég a fantastic is.
 - Arjnak nagyon megéri segíteni, 750000 XP-t ad.
 - A Xeenközeli tengeren az a bunkó halász nem Emerald Nunchaku adott, hanem egy sz'r gyűrűt. A játékban nem találtam sem Dragonspear, sem Golemhammer, csak kardokat ezek ellen, a Dragon Lair-ben az urnák kicobnak, ha nem tudjuk fizetni a Dragontax-t. Egyébként őt (5) Dragon Lore van, meg egy Art of Taxation. Én a harmadik jutottam el becsületes játékkal.
 - A küti Shangri La-ban akkor is ad szintet, ha nem vagyunk 20. szintűek.

Ennyit arról. Hozzáértározok még, hogy Adventurer módban játszottam.

- EYE OF BEHOLDER 3.**
- **Mauzóleum Level 3:** a karok álligatásában van valami logika, csak már elfelejtettem, hogy mi (he-he). Az erdő térképét két részletben rajzolták le, de az átjáró közöttük másfél van, még hozzá a legnyugatiból tal legdöbbs sarkában (az első részleten gyk.). Amikor az öreg szellem könyvet közül kell választani, a varázsló nagyon örül a Book of Arcane Deeds-nek. (Ha itt helyesen választ, a karakter kap egy szintet is.)
 - **A Mage's Guild Level 2-n** az 5-ös helyen van egy Cloak of Protection +3 is
 - **MG Level 4:** A +4-es tört Ocnor-nak hívják, nem Demar-nak.
 - **MG Level 6:** Ez a szint elég durvára sikeredett. A Stone Key-es ajtóig (3) semmi gond, addig kitart a Water Breathing is, de ahogy belépünk rajta, van egy Dispel Magic, és egészen a Copper Key-es ajtón (10) jülig nem lehet varázsolni. Első dögünk legyen itt, hogy vegyük fel a másik búvárszakot és adjuk az egyik harcosra. A másik a sok Heal+ és Raise Dead-ot, ill. Resurrection-t tudó papon legyen. Ez azért kell így, mert harcolni és (később) leléteszteni is kell. Azon a helyen, ahová a Wall of Force-t tenni, élesszünk fel mindenkit és a mágus varázsoljon falat. Talán kibírják, míg kiérek, mert ott egyből nem lehet pihenni, és jönnek az eleméntálok, mint a gőzmozdonyok. Ahogy kiérünk, keressünk egy rejtejt gombot! (Azon a falon lesz, ami jön utánunk.) Erre megnyílik valahol a fal, oda menjünk be. Itt szükség lesz négy darab kulcsra, úgyhogy az úton semmilyen kulcsot ne dobátjunk el, ami megmarad zárnítás után! A nyitogatás során vigyázzunk a falból röpökdő nyilakra. Ha kész, ismét fal nyílik, ahonnan eleméntálok ömlenek elő Kb egy tucatot mindegyiknek le kell vágni, aztán besurranni az egyik szobába (mert kettő van). Lehetőleg ne egyből a mélyes szobába, mert ott nem lehet pihenni. A(z) (igaz) Lich-nek elég két csapás.
 - **Temple Level 1:** Azt a fekete pudingot Living Muck-nak hívják, és nem hat rá sav, méreg, villám, a tűznek ill. Magic Missile-nak pedig telező hatása van rajta.
 - **Temple Level 2:** A 23-as pont előtti mező fargató hatását elkerülhetjük, ha varázsolunk egy Bless-t. Ez oda van írva a mező előtti táblára.
 - **Temple Level 4:** Az Elvi Bojjáért (Stall at Lile) úgy mehetünk be, ha beletesszünk a középső tornyba, ilyenkor egy Bless-t kapunk, de ez nem biztos. Ha nem lézünk bele, ekkor kldob egy teleport.

Hát, tényleg nem adott túl sok XP-t a progr. A new partyban a varázslóm 12 szintű lett csak (tehát az egész játék alatt csak egy szintet lépett, mivel a new party 11. szintű), a harcos és a pap lépett csak 3 szintet. Szerintem amúgy így utólag érdemes lehet venni Tabihát Bug helyére, mert a vége felé eléggé a harcon van a hangsúly, és így legalább a Dark God ellen mind a hat karakter tegyverrel támadhat. A tront rank karaktereknek adjuk a halbort +4-et ill. a Dhauzimmer-t, Tabitha legyen a 2. sorban a polearm +3-mal, a varázslónak az Ocnor +4-et, a papnak és Father Jon-nak pedig a két +3-as kalapácsot. Huh, hát ez egy kicsit hosszú lett!

Anyiszonyan Artúr Szekszárdról ezúttal a **DUNE** I.-hez küldött néhány lüppet:

- A prospectoroknak is adjunk ornit, mert azzal gyorsabban jutnak el egyik helyről a másikra.
- Ha elmegyünk egy csatába, és már sejlhet valami a kimeneteléről, akkor Silfigar tud előrejelzést mondani. Tehát nem ért a harcok elején mindig beszélni vele, mielőtt még sok emberl veszlenék.
- A Harkonneneket "ki lehet lüsdölni", ha egy ellen-sőges területen egy attól délebbre levő barlang-ból elárasztunk növényel. Így harc nélkül szerzhetünk barlangokat (pontosabban először erőddöket), de spice-l viszont nem termelhetünk ki az adott helyen.

Balogh Miklós, ismertebb nevén **SV MATIAS** Bajáról 1-2 régebbi, de máig értékes darabhoz küldött be lüppeket:

GATEWAY Legend: Ha valakinek olyan verziója van meg, melyben a legverrektárban nem csak néha írja ki a gép azt, hogy nem lát semmit a gombot, az vegye magához a fogycert, várja meg a 0:30-at, és aludjon al a földön. Másnap a szobájában fog ébredni, a cuccainak a társaságában, köztük a fogycerrel. Igaz, kap egy üzenetet 100 credit büntetésről a tilosban parkolás miatt, de hát „, igenis lehet eredményt elérni az "örkaszínóban", mert a fekecsruhás WOMAN könnyen beinvitálható a hátsó ajtó mögé. Igaz a program ezt nem pontozza, de bizonyos nézőpontból mégiscsak eredmény.

STREET ROD California Dreams - A Chevrolet Styleline 1949 egy olyan autósoda, melynek az alkatrészeit többet érnek magánál az autónál, a karosszériáért meg minden pénzt megadnak! Aztán csak óvatosan az overflow-vall Csak mel-lékesen: ez C64-en nem nyerő.

- A minap a kezembe ekadt egy cheat file, ebben leltam fel az alábbi infokat minden **Dark Forces** rajongó számára:
- LA BUG - Insect mode
 - LA CDS - térképet kapunk
 - LA SKIP - tovább lép az aktuális szinten
 - LA RADY - feltölti a fegyvereket
 - LA NTHF - teleportál bennünket
 - LA REDLITE - megbontja a "rossz ilúkat"
 - LA IMLAME - sérthetetlenek leszünk
 - LA POSTAL - megkapjuk az összes fogycert, fel-tőlve
 - LA DATA - megadja a koordinátánkat
 - LA SECBASE - az 1. szintre jutunk
 - LA TALAY - a 2. szintre jutunk
 - LA SERVERS - a 3. szintre jutunk
 - LA TESTBASE - a 4. szintre jutunk
 - LA GROMAS - az 5. szintre jutunk
 - IDENTION - a 6. szintre jutunk
 - LA RMSHED - a 7. szintre jutunk
 - LA ROBOTICS - a 8. szintre jutunk
 - LA MARSHADA - a 9. szintre jutunk
 - LA JABSHADA - a 10. szintre jutunk
 - LA IMPCITY - a 11. szintre jutunk
 - LA FUELSTAT - a 12. szintre jutunk
 - LA EXECUTE - a 13. szintre jutunk
 - LA ARC - a 14. szintre jutunk

Megjegyzés: A <Space> az LA és az aktuális kód közötti lényeges!

Kulcsár Gábor (Gabriel) Budapestről maxi méretű kiegészítésekkel lepott meg bennünket:

- Star Control 2**
- **DADA** nem ludta, hogy lehet végtelen ResUnitot szerezni! Nos, nagyon egyszerű: a Föld körül keringő bázisnál az Outfit starship menüpontot válasszuk. Ezután "module", és Planet Lander kiválasztása.
 - Az Ultron-t három alkatrészre kell megjavítani; kell hozzá Rosy Sphere, Clear Spindle, és az Aqua Helix. Ez utóbbról egy info: Threddashoknál van, a Zeta Draconis első bolygóján. A Threddashok őrzik. Így azután érdemes elmenni érte, miután elegendő számú hajójukat kpusztítottuk (ekkor ugyanis el lesznek bűvölve a hatalmas erőnkötől, és megkérnek, hogy tanítsuk őket - mi leszünk a Great Teacher...)
 - Az Orzok előtt ne nagyon beszéljünk az Androsynihokról, mert bedűhönnek és szélőlöv magukat (???). Egy szövetséggel kevesebb.
 - Ha már elszállítottuk a Sholixit maideneket Tanaka kapitányhoz, és a Starbase-n felszedtünk egy Sholixi hajót, mehetünk a Yehatokhoz. Elmondjuk nekik, hogy a Sholixit visszatértek, mire ki-robbanjanak egy lerradalmat. Egyelőre fogalmam sincs, mire jó, de valamira biztosan...
 - Ha már szóba jöttek a Sholixit gondot okozhat, hogy Tanaka kapitány nem hisz nekünk, és szét akar lőni minket, mint Ur-Quanokat. A rábeszélés nem használ; kezdjük el inkább szidni (hülye lélfütyü nyúl, meg hasonlók), erre először még jobban bedűhödik, de aztán észbekap, hogy az Ur-Quanok sose szidták.
 - Nem tudja valaki véletlenül, hogyan lehet disable-tenni a Talking Pel-et az Umgahoknál? Alfan-dóan teleportál egy szerencsétlen Ur-Quan hajóhoz, az Arilouk pedig az Istennek se' akarják felderíteni a helyzetét...
 - A Talking Pet viszont nem azonos azzal a szörnyel, akit a VUX kapitánynak kell elvinni; ez a szörny a Delta Lyncisen található (570.4 — 979.5)
 - A legjobb config: két Hellborn-cannon előre, három ATS system, esetleg egy-két Pointing Defense, két Fuel Tank a jobbik tájtából, egy kabin, a többi pedig Shiva Furnace (persze miután magvetők az összes technológiát a Melnorme Tradeitől), így pl. elég hatásosan lehet Ur-Quanokra vadászni — elég neki három lövés.
 - Három szílványos-világ koordináta (a Melnorménél 500 credit mindegyik): 853.4 - 879.7, 039.5 - 745.8, 766.6 - 866.6

Csida Péternek Szombathelyen még mindig a **Monkey Island 1** a kedvence. Egy kis hibajavítás a leíráshoz (CoV 15)

A hiba: Amikor Guybrush kilövi a követ a katapultból, az teljesen hibátlan eljárás! Tehát nem kell elő-re módosítani semmit! (Nem baj, ha elsüllyed a hajó) Miután sikerült kilőni saját hajónkat, menjünk jobbra, ahol egy köldög van. (Pick up Rock) Ekkor Guybrush automatikusan leleszi a követ a kilövéshelyre. Na és most menjünk le módosítani a katapultot. Ezután már minden a leírás szerint történik. Esetleg ha a játék végét meg akarjuk változtatni, akkor a kannibáloknak említsük meg, hogy van ezen a szigeten 3 csírfatagó, akiknek éppen kilőttük a hajóját. A változást észre fogjuk venni! Ugyanis a 3.rész végén mikor Guybrush aludul, hogy megakadályozza az esküvőt, nem arany barátaink érkeznek meg, hanem Herman Toolhro! Felajánlja, hogy ő is velünk tart és a játék végén nem Toolhro-t mutatja, amint éppen minket keres, hanem szorgalmas logénységünket, amint éppen a kannibálok börtönében csücsölnék.

DoT

Tökös Mákos

Elite II. (PC)

Pár tünnet a HIBÁS lórésre:

1. Egy kedves jelenség: lépünk be egy rendszerbe. Dokkolás után menjünk a piacra... Tegyük fel, hogy van nálunk legalább 1 tonna egy Major Import áruból. Adjuk el, lépünk ki a piacról, majd újra lépünk be. Nocsak, az említett áruból (amiből az előbb egy gramm sem volt), most valamiféle lúcsordulás folytán 65.000 tonna felett van a készlet... Akkor cseles a dolog, ha a Bulletin Board listáján kétszeres áron keresik ezt a cikket... (Nem valószínű, hogy a fejlesztők bennhagyták volna ezt a bug-ot a programban. Így ugyanis kb. 3-4 perc százszázalékos összeszedni).
2. Tegyük fel, hogy Harmless besorolásúak vagyunk (Egyébként mindegy, csak így a leginkább feltűnő)... Szálljunk fel, és bármilyen lézerrel durranjunk bele egyet az állomásokba. Fizzessük ki rögtön a büntetést. Nézzük meg a "profil" lapot: rögtön Dangerous, Deadly vagy ELITE leszünk, az Interol-nál pedig Fugitivek. Ha most, ha elugrunk egy Independent rendszerbe, az a bűrség, amivel megvágunk, 9-10 számjegyű... (Jóval több, mint egy Panther Clipper).
3. Ha olyan hajót veszünk, amin csak 1 Gun Mounting van, érdekes lesz lézert vonni rá. Általában lefoglalja a raktérből a megfelelő mennyiséget, az árát is levonja, de valahogy nem adja be a célkeresztet, meg ki sem írja a felszereléseknél... (Ergo használhatatlan). A másik kedves dolog előfordul, hogy egyszerűen nem lehetett leszedni a valóban lentlövő lézert az Eagle-ról, azt állította az űrge, hogy nincs is lézer a hajón (nem azt, hogy belső része a hajónak, mint az IC-nek az 5-ös Hyperdrive). Persze másikat sem engedett felrakni. (Hiszen a hajón már van lézer...)
4. A küldetéseknél esetenként érdekes összeggel ír ki a BB-ben. Ez a megfelelő lapra szerecsére már jól kerül fel.
5. A legidegesítőbb: dokkolás után az F3-mal előcsalagolható képpornyóról (felszerelések) történő másik képpornyó váltáskor (már lefagy). (Ctrl-C-vel itt is ki lehet még lépni a DOS-ba).
6. Mióta Dangerous vagyok, kb. 200-250 hajót olvasztottam el, mégsem hajlandó feljebb tenni. (Ez persze lehet, hogy nem hiba). Hasonlóképpen: egy hegy csomagot leszállítottam a Federal Military-nak, mióta Corporal vagyok — ugyancsak nem akar feljebb lépni...
7. Párszor sikerült a következő is: az adott rendszerbe belépve, autopilotot be, max. lödgyorsítás: a kis csomagok listája ill. a főképponyó közötti váltogatva, az lödgyorsítási állítgatva ill. az autopilotot kapcsolgatva már az űrben (3-4 AU-ra a bázistól) elváltak a szállítmányt ill. fizettek. Mekkora távolság is az az AU?
8. Hozzájárulás a javításokhoz: érdekes módon, amikor egy Equipment Service-i csatlálatom, rögtön lőnkrevágja az összes Thruster. Egyesével megjavítottam 'őket', utána rögtön csatlálatom még egy Equipment Service-i, az moglnt lőnkrevágta mindot. Kb. 10-szer eljárt-szóltam, aztán meguntam. (Ez csak egy rendszerben fordult elő, azt hiszem a Sol-ban).
9. Bocss, de nem értem, hogy hogy lehet állandó gyorsulást megadni a hajóknál. Ha jól tudom, egy hajórnó erői fejt ki, az ebből származó

gyorsulás pedig a hajó tömegének függvénye. Vagy a megadott érték a teljesen telepakolt hajóra vonatkozik?

És mi az, hogy a hajó súlya? Ez szerintem égitestenként változik. A súly egy erő. Ja, a tonna valahogy a tömeg mértékegysége. (DADA, a Mass véletlenül nem tömeget jelent?... Oops...) (Bocss, ha bunkó vagyok, de csak ha nincs igazam!)



10. A felfedezésekhez? egy Mis-Jump jóvoltából volt alkalmam egy kirándulást tenni a (-125.83) szektorban, egy olyan rendszerben, amiről már az a bolygóinformáció, hogy "Enter system at your own risk" stb. Miután körülnéztem ott sem bővítette a "tudásbázist".
11. Panther Clipper; Kb. 3 hónap (a játékban), mire össze bírtam szedni 11 embert (talán bőna vagyok), a hajó pocsékul fordul, max. kb. 10 lényévet ugrik egyszerre, akkor már 80 tonna hidrogént zabál, rohadni sok időt felemészt az űrás; nagyon nagy szükség volt ezérl meglúrní a 2. startpozícióra. (Minden más hajóra össze lehet szedni a pénzt max. 2 év alatt, de az már marha sok). A plazmagyorsító miért szolgálja a felfedezéseket? Egy nagyon erős fegyver (egy olyan böhöm cirkáló, ami a Coriolisok előtt szokott lenni, egyből szétszedett). Csak azt nem értem, miért űrűlt ki elől még a belső tank mindig. Ja, ha max. lödtűpörgetéssel megvünk az űrben, nehogy egy sugarat is elérjünk! Nekem rögtön (minden alkalommal) kiűrűl az Internal Tank. Ja, nincs rajta hely Fuel Scoop-nak! (Legalábbis az én verzióban.)
12. A bolygófelszíni gyilkolászásnál MINDIG fuggilva lettem. (Csak egyszer nem, amikor az áldozat nem ugrott át egy másik rendszerbe, és akkor lőtem le, amikor a program már írta ki az "Alt"-ot. Tényleg, hogy lehet az Interpol státuszt listázni a moáni?)
13. Jó kis poén: ha fejleszteni megyünk anarchiákba, nagyon gyümölcsöző a köv. technika (máskor is használható: állítsuk be a sebességet 1000 km/h-ra (várjuk meg, amíg be is áll), moforok ki, lödgyorsítás, csata, mentés, pajzsok fel, motorok ki... (Ha rohadtak akarunk lenni, hírszteljük el 3-4-szer, hogy lerobbant a hajónk...) 5 pajzsral sem nagyon lehet ugrálni, arra jó, hogy egy 5 MW-os látlátat ki bírl, meg le lehet vele gázolni a kisebb hajókat. (Pl. Eagle Az Osprey-k, Falconé-ok ill. a Hawk-ok kifejezetten kamikaze módon harcolnak!) Ha nincs hátul lézérék, egy IC-t a köv. módon nagyon vidám kinyírni: szambe haladni úgy nem nagyon vicces, mert iszonyú nagy és lassú, könnyedén legázol. Forduljunk vele szembe, de negatív értéket állítsunk be, egy Asp vagy egy Constriktor (a kedvenceim...) Retro-

gyorsulás is nagyobb, mint egy IC-nek a Main. Innen már nagyon nehéz... (Soha nem ér utol, 4 MW-os lézertel meg könnyen szél felhal szad-ni.) Másik: húzzunk al előle 10-12 km-re, autopilot. Ha szerencsénk van, már 9 km-ről lehet sebezni.

14. Ha valaki Shoot 'em Up érűl, nehogy 4 MW-osnál erősebb lézert vegyen! (Azt is csak hűtővel!) Pár mp alatt lűthevűl, aztán van egy 20-100 MW-os pulzálója.
15. Bocss, hogy okkora baromságot kérdezek, de HOGYAN LEHET EGY RENDSZERBE ENGEDÉLYT KÉRNI?
16. Egy Constriktor szerencsésebb választás a BIOGRAPHICAL küldetésekre, mint egy Asp. Ha ugyanis egy Asp-ra 4-es Hyperdrive-ot tesszünk (maradék: 401), haldtávolsága 21.33 lényév, ekkor nem árt kb. 18-20 (min. 16!) hidrogént is bevágni a raktárba (persze ez az áldozat hajójától is függ) (maradék: 201), ide pedig nehezen rakunk be 4 MW-os lézert, ha pl. autopilotot meg scannert is szeretnénk... (A lőbbiről meg a pajzsokról) nem is beszélve. (2 pajzs még olyan, mint halottak a csók). Tehát a 4-es hyperdrive túl sok. Hármassal van military is (jó gyors és csak 24t), de ezzel az Asp csak 12 lényévet vsz, az meg egy Tiger Trader-hez kevés. Egy Constriktor egy ilyen: nem éppen 15-öt ugrik (azért "éppen", mert ennyi volt a telrásban ajánlottnak), ami mellé még minden jó cucc felűr! (Az energiabomba és a menőkabin talosan lőösleges.) Ha még így is késve érkezőnk az űrge után, fogjuk be a "kurrens naprendszerbe" térképen. (A radar mapper segítségével a lűpusát kérdezhajók le, a lőtelonnal pedig a "rendszerát"). Érdemes a játék elején olyan 600 ezer pénzgységet összekaparni, aztán utána már nem túl drága a military lűel. (És váltogatgatjuk az Asp-Constriktor kombinációt). Ha valakinek fog a pénze, még mindig vehet min. egy Transportert, aztán pár hónap alatt újra fenn van.
17. A játéknak van fantasztikusan bona Joystick felderítése van. Hogy miért nem lűadtak betelelni egy olyan kalibrátást, mint a Comanche-ba vagy az X-Wing-ba...
18. Egy klogészítés: a szürke *gal ki lehet menteni az éppen látható képet. (A Norton Commander Vector.exe-lével meg lehet nézni).

Érsek László, Mosonmagyaróvár

Simon the Sorcerer (PC)

A történet Simonék házában kezdődik. A kutyasz talál egy könyvet, Simon félredobja, ekkor megjelenik egy dimonziókapu. A kutyasz átmege, Simon utána. Éközben valahol máshol egy pár gblin kajaidező varázslatol mormol. Megjelenik a dimonziókapu, Simon a goblinok elé esik, majd egy űsben látjuk viszont. A kutyasz megharapja a lőnő-kő, Simon elmenekűl. Egy kunyhóba tépdcs befel, ahol megtalálja a varázsló levelet, hogy szabadítsa ki stb., stb... Na ill kapcsolódunk mi is be (illt). Nyissuk ki a fiókot, vegyük ki az oltót, a hűlőről vegyük le a mágneset, menjünk ki. Jobbra a kovácsnál vegyük fel a kőlelet, a hangnyelvet. Tovább jobbra egy lúrcsa fickó öcsősről. Balra, vegyük fel a lőírát, majd be a házba. Vegyük fel a polcot, menjünk ki. Na innenűl inkább címszavakban. A kocsmában vegyük fel a gyufát, beszélgezzünk a varázslókkal. Menjünk ki az orűdbe, húzzuk ki a lűskét a barbár lábából, erre kapunk egy sipot. A lűgassuk végű a baglyot, érdekes dolgokat mond. A lavagóliót kérűk ol a lőmdetektori. A barlangon át menjünk be a teknőshöz, olesűk meg Simonat a mocsarat, és lögyűnk a lőgelybe is. Miután a teknőc elhűzött, nyomjuk el a lőadát, ill egy lűkos bejárát, de a deszkával nem lűdtünk semmit sem csinálni. A teknőciől jobbra oljutunk a hegyekhez, a varázslós képponyon használjuk a lőmdetektori. A hűdnát hagyjuk, hogy a lűol megűjja a sipunkat, továbbmehetűnk. A boszorkány kűjűlől hozzuk el a vődőt vizet, és őm-sűk rá a hűlye babjaira. Vegyük fel a babot, illes-sűk el a komposztba, a dűnyűt nyomjuk a szaxis

használjuk. Vegyük el tőle, és lüjük bele az órásnál. Tovább jobbra, a sárkányhoz vágjuk hozzá a potiónt, a tűzoltókészüléket vegyük fel. A hegységi kővel töressük szét a kovácsot, a fossziliát dobjuk be a tudósnak a gödörbe. Ezután elhozzuk a vitterit, amiből a kovács baltát készíti, ezt adjuk a favágónak, a házában oltjuk el a tüzet, húzzuk meg a kampót, a mahagóni vegyük fel, meg még a mászókapcsot is. A mahagónit adjuk a férgenek, a mászókapcsot nyomjuk a sziklába. A kocsmát durufáról vágjuk le a szakállát, a bánya előtt vegyük fel, password: BEER, az alvó részegét csiklandozzuk meg a madártollal, vegyük fel a kulcsot. A goblinok előtt a kő alatt van egy bevásárlólista, ez adjuk le a boliban. A harangnyelvet tegyük a harangba. Lőjük meg, másszunk fel a hajón. Tegyük le a férgeket a fára, majd a lyukba a létrát. A szarkofágot nyissuk ki, és fogjuk meg a lefőgő gézarabot. A dárdat odaadhatjuk a varázslónak. A szakadéknál ereszkedünk le, e gnómnak adjuk oda a sarat, e gyűrűvel húzzunk vissza a lédához (bolt). Szálljunk bele, majd, ha lehet, nyissuk ki. Vegyük fel a dobozok közül a varázskönyvet, nézzük meg, vegyük fel a palkánycsontot is, rakjuk a celtit az ajtó alá, nyomjuk ki a kulcsot, nyissuk ki az ajtót. A vödörrel vegyük fel, a druidánál vegyük le a gyűrűt, majd húzzuk a fejébe a vödört. A tűzes vasat használjuk a druidán, erre békává változik. Másszunk le a vesszűzbe, ha megjött a béka, vegyük el tőle a fűrészt, vágjuk el a rásokat. Az —Xstrong mentővel leheljük le a hőembert.



A melacot engedjük neki a csokijátónak, bent vegyük fel a méhészfelszerelést. Fűjük le a méheket, a vlaszt nyomjuk a kocsmáros hordójába így megkapjuk a keresett papírt, és pluszba még egy hordó SÖRT is. Ez utóbbit adjuk oda az őrdwarfnek, majd továbbmehetünk! Az alvó dwarf től elvett kulccsal kinyithatjuk az ajtót, de a kampót se feledjük el. Bent adjuk oda a papírt a tickónak egy gemért cserébe, a gemet eladhatjuk az indigán 20-ért, ezen vehetünk a boltban mindent (ami lehet). A kampót a kötéllal dobjuk a barlang (sárkány) bejárata fölötti körre, a lyukon keresztül a mágnessel még 43-ig szedhetünk arannyal. A fáról szedjük le az X-et, erre mondja a 3 varázsszó: HOCUS-POCUS, ABRAKADABRA, ALZANGI (?), KOLBÁSZOK. Ennyi tudással és pénzzel már varázslóvá válhatunk. Menjünk al a banya házához, bent egy kő-papírrólólló jellegű játékokat játszhatunk a madame-mal. A végén a sárkány változik, erre mi egárré, és húzzuk ki a lyukon keresztül (valami kimaradt: a kalapáccsal és a free naittel le lehet szögezni a fát a mocsárban, a frogsbane-t adjuk a breki-druidának, az ad egy IGYÁL MEG pösönt). A Tower of Doomban a seprűvel átröppölhetünk az ajtóhoz, itt elfegyaszolva a druida lálat XXS méreleiben mehetünk tovább... A kertben vegyük fel a vödörből a gyufaszálát, a levelet, a követ, majd a vizililiomot is, ezekből (gyuta, vizilili, levél) gyártunk hajót, vegyünk le egy magot, morzsoljuk el a követ, az olajat kenjük a vízcsapra, a kutyaszőrrel húzzuk meg a vízcsapot. A pocsolni ülőkládnál vegyük ki az elblatet a vízből, és tartsuk tüszként. Ha a béka elment, együnk a gombákból. Visszanyerő normál méretűnk, törjük le az ágot. A toronyban támasszuk ki ezzel a láda száját. Vegyük fel a lándzsát. Az alsó szinten piszkáljuk le a lándzsával a koponyát. A halászsobaban a zoknit rakjuk a pénz tárcába, így el tudjuk kapni az eget. A tükörrel beszélgetve (miután elolvastuk Sordid varázskönyvét) megtudhatjuk a két démon igaz nevét. A ládát törjük össze legalul, e pajzsot fényesítjük ki, majd rakjuk a legfelső szintre a kampóra. Itt bírjuk rá a démonokat a hazamenetleire, majd miután a varázslat segítségével elűntek, menjünk a teloporthoz. Ugye felvették a varázspálcát is? A pokolban vegyük fel a faágat, egy követ, beszélgetés után kapunk egy brassírt is, amelyben egy gumí rojtózik. Rakjuk össze, a csúzlival lőjük meg

a tüzjelzőcsengőt, vegyük fel egy bonus gyulát. A következő helyszínen tegyük magunkévá a vödört, végül Sordid mesterét változtassuk kővé. Most oldjuk meg azt, amit Sordid varázslattal akart: gyűjtsük be a lávát a gyufával, a varázspálcával dobjuk a lávába. Megtörik a varázs, Sordid meg akar pusztítani minket, vágjuk hozzá a vlaszvödört, erre Sordid belecsúszik a lávába.. Brrr... Ennyil Tékjól! A szöveg!! Is!

Makkmarci

Theme Park (PC)

A programban egy vidámpark építésébe és működtetésébe költöztethetünk bele.

A program min. 386-os, 4 MB RAM-mal feltuningolt gépeken fut, a mem drivert (pl. QEM) nem szereli, a hangot pl. nem hajlandó beolvasni nekem. Nem tudja verekli, miért? Ha igen, hívjon du.17h után (1144-639).

Kezddéskor beírhatjuk fedőnevünket. Ekkor hat menüpontot kapunk:

- 1 - új park kezdése
- 2 - letöltés
- 3 - régi park tolytatása (kilépés után elment)
- 6 - kilépés

Válasszuk az 1. pontot.

Beállíthatjuk nevünket, fedőnevünket, és a bonyolultságait: az első "csak" parktervezés, a második csak a pénzügyektől kímél meg bennünket, míg az utolsó mindent ránk hagy.

A következő az emberek típusa: kapoy — optimista, lussy — pesszimista.

Ammo: a pénzünk mennyisége

A nyolcadik a veidélytársak száma, a következő a nehézségük.

Beállíthatjuk még hogy először játszunk-e, ezután kiválogathatjuk, hogy a föld melyik részén vesszünk parkot...

Most kerültünk a tulajdonképpeni játékba, először részletezem a menüket, majd az ikonokat, a végén megpróbátok pár tanácsot adni.

FILE

restart: a park vétele után állapotot állítja vissza, load: töltés

save: mentés.

park open: ezzel nyithatjuk meg a parkot

fire: tűzjáték drága, de később megéri.

OPTIONS

Sound: hang

Music: zene

Advisor: tanácsadó a szöveget később elemzem.

Auto Buy Bus: automatikusan lecseréli a buszt

Sandbox: itt is állíthatjuk a játék nehézségét.

Game speed: sebesség

DISPLAY

Ride: a játékokat rövid ismeretivel itt választhatjuk

Shop: a boltokat rövid ismeretivel itt választhatjuk

Scenery: a díszítő elemek, fák, lámpák WC-k.

Shoplist/ride list/staff list: itt egy listát kapunk a boltokról, mennyi profitot hoznak a játékokról, mennyi látogatójuk van, a munkásokról, milyen hatékonysággal dolgoznak stb.

Park map: térkép

Bankreq: pénzügyeink — itt lehet a jegy árát is beállítani

Bank stat.: osztalék és egyéb részvényekkel kapcsolatos dolog

Park status: a látogatók hangulata.

Stock screen: itt lehet leadni az árurendelést. A csúkkal beállíthatjuk. Azt, hogy mennyi kait a send oder gombbal kérhetjük le.

Research Department: A kutatásokat állíthatjuk be. Legtöbbször a kutatásra szánt összeg, az alatta lévő oszlopokkal pedig azt edhatjuk meg, hogy az egyes újításokra (meglevő játékok fejlesztése, új játékok feltalálása, új boltok, új takarítók kép-

zése, új WC-k, új buszok) mennyi pénzt számunk.

GAME

Stock market: tőzsde — itt vásárolhatunk, illetve eladhatunk részvényeket

World-map: világtérkép

Makethings list: késznyltés



A menükkel megvotnánk, most jönnek az ikonok. Tulajdonképpen ezeket fogjuk használni a játék során:

1. Ember — Először egy jó útrendszert kell szerkeszteni, meri a látogatók elég bulák. A jobb gombbal választhatjuk ki. Az elsón jól elbökölésnek, ez általában elég. A másodikkal egy egyirányú rendszerben vezethetjük látogatóinkat. Ez nem túl jó, jobb módszer a harmadik; jelzőtáblák kitétele
2. Sok ember — Ez köti össze az utat a játékokkal, ebben várakoznak az emberek míg nem ők kerülnek sorra. Ennek a hosszát a menet befogadó képessége szerinti határozzuk meg
3. Egy ló — Ha a jobb gombbal clickelünk rá, előjönnek a játékok. Itt válasszuk ki, hogy mit akarunk rakni a járdától nem túl messze, ezután kirakhatjuk a bojáratot. Ehhez vezessük a várakozó utat, a kijáratához pedig rögtön hozzáköthető az út.
4. Üzlet — Itt választhatjuk ki, hogy milyen üzlet akarunk, meri a látogatók állandóan esznek, játszanak, isznak. Az élel: lehetőleg ne rakjuk közel pl. a hullámvásút kijáratához, mert néha hányni szoktak. Fa-díszítő elemeket a WC-be mindig rakjunk le, minél előbb kutassuk ki a Superloaleitet.
5. Tisztelgő — Fegadhatunk fel alkalmazottat, takarítót (aki a hányást, szemetet takarítja), művészeket (akik szórakoztatnak), szerelőt (aki az elromlott meneteit javítja meg) stb.
6. N-térkép.
- 7 ? — a kérdőjellel Információt kérhetünk a játékokról. Ott kis ikon van jobboldalt lenni. Az elsővel a menet idejét állíthatjuk be, a másodikkal az egyszerre beférő emberek számát, a harmadikkal szerelőt hívhatunk, a negyedikkal lezárhatjuk a menetet, az ötödikkal a menet gyorsaságát, izgalmaságát állíthatjuk be.
- / Boltoknál megadhatjuk az eladási árat és az extrákat (pl. sok só), takarítónál (a két kis körre, majd a körbe mutató nyíllal clickelve) megadhatjuk a kötelező útvonalat is.
8. Fej — Az emberek hangulatát nézhetjük meg vele.
9. Pénz — Pénzügyeikbe tekinthetünk bele.

Aikor feltaláltunk valamit, a jobb első sarokban megjelenik egy lámpa, erre clickelve megismerjük új találmányunkat.

Minden év végén egy értékelést kapunk. Ha ki-gyönyörködöttük magunkat eredményainkban, clickeljük a pipásra, ekkor megjelenik egy össze-sítés. Itt van egy menüpont, amely segítségével eladhatjuk művünket és a föld egy új helyén próbálhatunk szerencsét remálhatólag több pénzzel.

Az ismeretlő nem teljes, ha valaki nem boldogul, hívjon nyugodtan, szívesen segítsek neki (1144-639) du 17h után.

Zadravec János, Budapest

PC USER ARIEA

Modemek és modemezés

Már nem egy olvasónk kérdezte, hogy mit tegyen akkor, ha csak E-mail elérése van. S úgy tűnik, hogy nem egy felsőoktatási intézmény e pillanatban csak ilyen módon rendelkezik. Szerencsére más emberekkel is előfordult ez, és a legtöbb szolgáltatás elérhető egy egyszerű elektronikus levélben. Ezeket természetesen speciális programok speciális használatával érjük el — küldünk egy levelet, ami tartalmazza a parancsokat és ezekre a parancsokra reagál a másik gépen futó program. A legtöbb ilyen program megtehetően érzékeny arra, hogy mit írunk neki — ugyanúgy, ahogy egy fordító sem eszi meg az értelmetlen parancsokat. Tehát amit írtunk, azt pontosan illik begépelni. A kis- és nagybetűkre is tessék ügyelni! — a legtöbb nagybetűs rendszer elég szigorú ezekkel kapcsolatban. Még egy általános dolog — a levél **Subject:**-je üresen marad a legtöbb esetben, ha ezt külön nem említem. Vannak esetek, amikor az email-en kívül más elérésünk is van, de valamiért az alant következő megoldásokat követjük. (Ez elsősorban *archie* keresőseknél és a *Usenet*-re való postolásnál fog előfordulni.)

Alapvetően úgy tekintem, hogy az email fogalmával tisztában vagyunk és tudunk küldeni és fogadni email-t. Ennek hiányában kérdezzük meg a helyi számítógép tanárokat, hogy van-e ilyesfajta lehetőség

Na akkor hegyiből

FTP

Az **FTP** a **F**ile **T**ransfer **P**rotocol rövidítése, és ille-
ok átvitelére való. Az **FTP** site-ok általában könyvtár struktúrában tárolják az anyagaikat. (Mint minden az *Internet*-en, ez is **Unix**-ből indult) Ha "élőben" íp-zunk, akkor megmondjuk, hogy melyik távoli gépre kapcsolódjon be, és mégis mi kell nekünk onnan. Ez email-ben sem más — csak sokkal lassabb. Küldünk egy szép levelet egy megfelelő címre, és ott sorról-sorra leírjuk az általunk óhajtott parancsokat. (Amit szerencsés esetben az **ftp** promptra gépelünk) Jó esetben az **ftpmail** server szépen végrehajtja a parancsainkat, és elküldi a kapott fájlokat.

Lassúság — ez mostanság az *Internet* nagy baja. Olyan iszonyú mennyiségű felhasználó özönlök a Hálózatra, hogy a hagyományos (végülis már több mint 25 éve létezik a Net) megoldások mindegyike túlterhelt. Ez vonatkozik mint a kivant **ftp** site-ra, néhány annyira népszerű hogy 500 emberrel is több tartézkodik rajta egy időben. Ugyanúgy, az a néhány nagy **ftpmail** server ami megkísérli kiszolgálni az embereket, az is erősen megterhelt. Szerencsére nemcsak központi sorvok vannak, hanem a nagyobb helyek saját maguk is üzemeltetnek **ftpmail** szolgáltatást. Íme az **ftpmail** serverek listája, mindannyiuknál **ftpmail** a

usernév (pl. **ftpmail@census.gov**)

sunsite.unc.edu, decwrl.dec.com, census.gov, ftp.uni-stuttgart.de, ftp.luth.se, src.doc.ic.ac.uk, cs.uow.edu.au

Köti **blittp** usornevű **ftpmail**:

blittp@pucc.princeton.edu, blittp@vm.gmd.de.

Az nem számít sokat, hogy hova küldjük az üzenetünket, de egy közelebbi gép talán gyorsabban válaszol. Íme egy példa levél, amit valamelyik lent említett gépnek küldhetünk:

open oak.oakland.edu cd SimTelmsdos/starter dir uu.

Erre visszakapunk egy szép levelet, ami tartalmazza a **starter** könyvtár **uu**-val kezdődő állományait. Ezt adjuk is ki, mert szükségünk lesz később egy **uudecoder**-re! Az **email** az csak 7 bites eredetű. Így a bináris (8) programokat el kell kódolni 7 bitre. Erre egy igen elterjedt megoldás a **UU** kódolás. Először ugyebár valamilyen szöveges formában lesz szükségünk egy **Uudecoder**-re — a bináris ugyanis **UU** kódolva jönne... Szóval ha megtaláltuk a listából a nekünk tetsző verziót akkor kérjük is le:

**open oak.oakland.edu
cd SimTelmsdos/starter
get uudecode.dbg**

Ez éppen egy **debug** script. Miután megjött, mentjük ki egy file-ba, vágjuk le a fejléccel és **debug <uudecode.dbg**. Erre előáll az **uudecode.com**. Ez után már minden **open** parancs után írunk egy **bin** parancsot (eddig is lehetett volna), mert a bináris file-ok csak úgy jönnek át megbízhatóan. Egy fontos cím még:

mail-server@rtfm.mit.edu

Itt gyűlekeznek a gyíkok. **GYIK** — **G**yakran ismételt **K**érdések, s az ezekre adott válaszok. Angolul **FAQ**, **F**requently **A**sksed **Q**uestions. Itt minden elképzelhető, meg sok elképzelhetetlen témában vannak kérdés-levelet formájában megírt szövegek. (Es sok egyéb formában is) Például kérjük el az **rtfm**-lőt az **ftp** site-ok listáját:

**send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part1
send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part2
...
send usenet/news.answers/ftp-list/site-list/part20**

Erre kapunk 20, egyenként olyan 60Kb-s levelet, szóval nézzük meg, hogy tárolhatunk-e ennyi levelet. Mint látható, egy levélben több dolgot is kérhetünk, de mindegyiket külön levélben válaszol meg az **rtfm**. Eselleg az **ftp** **FAQ**-t is kérjük el:

send usenet/news.answers/ftp-list/faq

A **Net** e-mail-es előírásról itt is találunk egy dokumentumot (no persze angolul), de ezt inkább egy európai serverről érdemes elkérni, ől a **mailbase@mailbase.ac.uk** címen találjuk. A parancs:

send lis-its e-access/inet.txt

Az **rtfm** **mail-server**-e még sok hasznos trükköt tud. Az egyik az **Index** parancs:

index usenet/hircsoport

(ha a hírcsoport nevében köljefek lennének, azt cseréljük le pontokra)

Próbáljuk ki az

index usenet/news.answers parancssort.

Erre a **FAQ**-k egy teljes részéről kapunk egy listát, mert a **news.answers** pont arra való, hogy a **FAQ**-kat gyűjtsék össze. A másik szolgáltatás már nem **ftpmail**, de ez is a **mail-server@rtfm.mit.edu** címen érhető el:

send usenet-addresses/<név>

A név egy keresett személy neve lehet. A server tárolja mindenkinek a címét és nevét aki valaha is **Usenet** cikket írt, és ez a parancs ezt az adatbázist nézi át nekünk. A keresés "fuzzy" lehet a név-be írunk be mindent, amit csak sejtünk a címről. Például ha engem keres valaki, akkor nem csak a valódi nevemet írja be a / fel után, hanem azt is, hogy **chx elte**, mert pl. tudja hogy az **ELTE**-n tanulok. A kis- és nagybetűk itt nem számítanak, és nem számít a beírt szavak sorrendje sem. A server max. 40 találatot küld vissza. A további címkeresési módszerekről az **rtfm**-nek küldött: **send usenet/news.answers/finding-addresses** parancs fog tájékoztatni minket.

Térjünk vissza az **ftpmail**-re! Igen gyakran előfordulhat, hogy már tudjuk a file nevét amit keresünk (mint előbb a **uudecode**), csak azt nem, hogy hol van. Erre szolgál az

ARCHIE

Nos az **archie** egyike azon szolgáltatásoknak, amit talán a legjobb levélben használni. Interaktívan ugyanis oly' borzasztó lassú tud lenni, hogy hosszú órák szakítunk le, mire kiköpi, hogy nem talál semmit... Íme néhány servernév, mindegyiknél **archie@archie**. kell még elő:

rutgers.edu, sura.net, uni.cdu, doc.ic.ac.uk, au, luth.se, kuls.kyoto-u.ac.jp

Tehát például **archie@archie.au** lesz az egyik.

A parancsok a következők lehetnek:

prog <akarmi>

A legfontosabb parancs. Ez keresi végig az adott **archie** server által ismert **ftp** serverek file-listját a kört <akarmi> után. A keresés pontos feltétellel lásd a **set search**-nél.

help

Segítségkérés

list

A server által ismert **ftp** site-ok listája

servers

Az ismert **Archie** serverek listája

site

Egy adott **ftp** server filelistja. Szerencsére ez nem adja ki a teljes listát, a mennyiséget lásd a **maxhits** paraméternél

set

Egy paraméter beállítása

show

Egy paraméter értékének megmutatása

unset

ott elvája a levelet. Ezzel jó hatékonyással az utolsó nyomot is eltörölte. Mindenesetre *Juli* (a rendszert üzemeltetője) mindenki arra kéri, hogy ha valamiről igazán fontosat akar írni, amin például a házassága vagy az öröksége múlhat, akkor először csináljon egy tesztet. Erre az *alt.test* hircsoport pontjára, a *misc.test*-t csak azért írtam be, hogy lássuk: több címre is írhatunk egyszerre, szokás szerint vesszővel elválasztva. Ha egy ilyen módon írt cikkre írunk választ, például az *an123456@anon.penet.fi*-nek írunk egy levelet, az is anonimízáva lesz. Tehát anonim üzenetekre írt válaszok is anonimnak lesznek, ha csak a válaszoló fel nem fedi azonosságát. Tehát egy levél így nézhet ki:

To: *an123456@anon.penet.fi*
Subject: *Re:...*
X-Anon-Password:

Ez utóbbira csak akkor van szükség, ha már választottunk jelszót magunknak. Aki csak "passzív" használja a rendszert, tehát csak válaszokkal írunk embereknek, gyakran nem is tudják ezt a jelszavas lehetőséget — pedig nagyon hasznos! Végül egy fontos dolog: ez nem bűnözésre való! A számítógépes kalózkodás mindig nagyon utálják a Net-n, és már VOLT példa rá, hogy *Juli* a rendőrségnek felterítette az adatbázisait.

Az ez után következő szolgáltatások már csak a nagyon elszámt usereknek ajánlhatók. A *Gopher*, a *WWW* és a *Usenet* is eleve interaktív rendszerek közül. Egy *ftp* site-tól lekérünk egy Index file-t, abból kiválasztjuk ami nekünk kell, és lekérjük. Az Index file-hoz viszonylag gyorsan hozzájuthatunk — kérünk egy listát a főkönyvtárról, meg a */pub* könyvtárról, és szinte bizonyosan már ott is van az index.

Ha ez megvan, akkor már annyi file-t kérünk le, amennyit csak kell. Egy *Gopher* site-nál lekérjük a főmenü, megkíséröljük kiválasztani a minket érdeklő menüpontot, a következő menüből is...

Mindezt egy-egy levélben, úgy hogy előfordulhat, hogy órák telhetnek bele anélkül, hogy megírnánk egy választ. S ezt szinte minden egyes anyaghoz újra és újra el kell játszani. Meglehetősen macerás dolog. Ráadásul a *WWW-mail* szolgáltatások igen instabilak, gyakran előfordul, hogy napokra leáll valamelyik minden magyarázat nélkül. A *Gophermail*-eket pedig itt nem tárgyalom — viszonylag ritkán van rájuk szükség, nézzétek meg az angol doksiban őket.

Két WWW mailer:

agora@mail.w3.org
(ez pont most nem megy)
agora@www.undp.org

Két parancs lényeges:

send <URL>
Ez elküldi az URL-ben megadott dokumentumot. Ha valahol azt olvashod, hogy nézd meg a *http://www.foo.com/bar.html* dokumentumot, akkor send

http://www.foo.com/bar.html parancsot kell küldölni. A másik parancs a

deep <URL>

Ez nem csak egy dokumentumot, hanem az abban hivatkozott összes dokumentumot elküldi — vigyázat, ez BORZALMAS mennyiségű adatot tud eredményezni. Például ha *Usenet*-t olvasunk ily módon:

send news:comp.unix.aix
elküldi a cikkek listáját. A
deep news:comp.unix.aix
parancs pedig elküldi az összes cikket.

Egy másik típusú WWW mailer a

webmail@curia.ucc.ie
címen érhető el. Ez a
go <URL>

parancsra hallgat. A Web-t szerencsére keresni is lehet, mégpedig speciális URL-ek segítségével. Egy URL végére illesztett ? után jöhetnek a keresési kulcsszavak, általában + jelekkel elválasztva. Néha szóközők az elválasztó karakterek, ezeket %20 formában kell írunk. Néhány ilyen keresőmechanizmus:

http://query1.lycos.cs.cmu.edu/cgi-bin/pursuit?frog.+dissection

A ?-ig tart a tényleges cím, utána következnek a kulcsszavaink. A pontokra azért van szükség, mert különben a *lycos* nem csak a *frog* szót találja meg, hanem mindent, amiben szerepel a "frog". Még néhány példa, ezeknél nincs szükség pontokra, a keresések mindig csak a kért szavakra vonatkozik:

http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?spam
http://webcrawler.cs.washington.edu/cgi-bin/WebQuery?frog+dissection
http://cuwww.unige.ch/w3catalog?frog%20dissection

Jó levelezéssel Engem a *chr@odin.net* címen tudtok elérni.

ChX

A legfontosabb paraméterek a következők:

search

A *prog*-nál megadható minta illeszkedést szabályait állítja:

exact

A mintának pontosan illeszkednie kell

sub

A mintának szerepelnie kell a file nevében

subcase

Ugyanaz, mint a *sub*, de nem különbözteti meg a kis- és nagybetűket.

maxhits

Hány találatot tartalmazhat max., a lista, amit elének dönöl. 1 és 100 közé eshet. Legnagyobb bánatomra nullára nem állítható...

Az *archie* hajlékonyságáról megoszartak a vélemények, de egy próbát megér mindenképpen

USENET

Most nem is tárgyalom a *Usenet* olvasását, hanem az ún. *remailer* szolgáltatást ismertetném. Ez arra használható, ha valahogyan tudjuk olvasni a *Usenet*-t, de írni nem tudunk bele. (Vagy a jó magyar hálózat miatt nem megy ki külföldre a cikkünk...)

A következő címekre írhatunk:

news.demon.co.uk,
charm.magnus.acs.ohio-state.edu,
undergrad.math.uwaterloo.ca,
nic.funet.fi

A "usernév" az adott hircsoport neve lesz, ahová írunk. Ha kötőjellel lenne benne (*alt.ascii-art*) akkor azt egyszerűen pontira (*alt.ascii.art*) (Nem *L'art.pour.L'art?* — *CHY*) A vicces az, hogy az egyik legjobb *remailer* (legmegbízhatóbb és leggyorsabb általában) a *cs.utexas.edu* gép esetében pont fordítva járunk el: a pontokat egyszerűen kötőjelekre. Remélem mindenki bele fog ebbe boldogulni... Ezeknél a *Subject*: nem üres, hanem a cikkünk tárgya! Ne felejtjük el, hogy ez nem anonim újrakészítés — ugyanolyan, mintha helyben küldtük volna el a *Usenet*-re.

Anonim újrakészítés — ez is egy fontos dolog. A legismertebb, és legnagyobb az *anon.penet.fi*. Az angol *help* a *help@anon.penet.fi* címre írva érhető el (mindegy mit írunk, lehet üres is). A német a *german@anon.penet.fi*, a *deutsch@anon.penet.fi* címeken, az olaszhoz pedig *italian@anon.penet.fi*, *italiano@anon.penet.fi*

címekre írhatunk. Amikor először írunk a rendszernek, akkor a levélcímünkhöz hozzárendel egy azonosítót, az XXXXX formában. Ezt lekérdezhetjük a *ping@anon.penet.fi* címen. Célszerű beállítani egy jelszót a *password@anon.penet.fi*-nek írva, az üzenet a jelszavunk legyen — ez például jól megkezelel első üzenetnek a server felé. Ezt a jelszót gyakran le fogjuk írni nyíltan, tehát semmi esetre se válasszunk olyan jelszót, amit másutt is használunk. Ha mindezzel megvagyunk, akkor a következőképpen küldhetünk levelet valakinek, vagy postálhatunk egy *Usenet* csoportba:

To: *anon@anon.penet.fi*
Subject: *test...*
X-Anon-To: *alt.test, misc.test*
X-Anon-Password: *YIHnBVfGeRD4*

Természetesen a jelszó a saját jelszavunk legyen! Ez állhat kis- és nagybetűkből, számokból és szóközőkből. A server automatikusan megkísérli levélni az automatikusan beillesztett *signature* file-t: keres egy sort, ami két kötőjellel kezdődik, és

Akarsz továbbtanulni?
A GÁBOR DÉNES FŐISKOLA
Informatikus mérnököket és műszaki
menedzsereket képez.

Tagozatok:

Budapest, Békéscsaba, Cegléd, Debrecen, Dunaújváros, Eger, Győr, Gyula, Isaszeg, Kaposvár, Kecskemét, Keszthely, Mátészalka, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs, Salgótarján, Sopron, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár, Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Vác, Veszprém, Vöröshatár, Zalaegerszeg

Budapest, XI.
Etele út 68.
Tel.: 203-0304



Budapest, III.
Bécsi út 324.
Tel.: 250-6021

Holát Köszöntök mindenkit a nyári szünetidő utáni első tehenes rovatban. Ez már csak azért is örömmel tölti el, mert aki ezt olvassa az viszonylag még életben van, ami egy komolyabb nyári szünetidőt figyelembe véve már igen szép teljesítménynek számít. Sok rízsát nem akarok szórni így előre, mert Ázsiában esetleg felfigyelnek rám, másrészt meg nem is nagyon van miről. Annylt azért megjegyeznék, hogy nagy köszönet mindeneknek, aki nyaralásból meglepett egy képeslappal (amire ugyebár nem illik válaszolni), nem is beszélve az értékes és egyedi tárgyairól. A küldeményeket figyelembe véve, először megfordult a fejemben, hogy elcsórom testvérlepként a Hócpó legszebb rovatát, ami Dizájn Center névre hallgat, de némi elmélkedés után arra az álláspontra jutottam, hogy ez igen csúnya cselekedet volna az ismeretlenül is Nagy Tanítómként tisztelt fátyrasnyit ellen. Az ülepberugdosást elkerülendő, mindenekelőtt némi levél (aztán ha lesz még hely, akkor képeslap is):

Román(c)

Hi CoVboy!

A CoV Európa legnépszerűbb számítástechnika magazinja. Komám nem a legelsőbe beszéltek Júlíusban Romániában járjam és az egyik újságártnál megálam a kodvenc magazinomat. Meg is örültem és úgy gondoltam, annak ellenére, hogy olthorra hozza majd a postás, megveszem, hogy már most elolvashassam. De mikor jobban megfigyeltem az újságot valami nem stimmel. A betűtől H-sz a márciusnak is ez volt a betűtője, nézem jobban, hát látom nincs semmi hiba: ez a márciusi szám! Nem baj lehet CoV-ot kapni!!!!

Azért nem azzal, egy ilyen gazdag, fejletti ország lo-súlyban annyira, hogy egy egyszerű nép szerény újságát árulja. Vagy nem fejletti ez az 'Európa' ország? Dehogyanem, azt bizonyítja a következő idézet is:

Ma a folyók is másképp zúgnak,
ha turbinákban forr a vízük,
s a huzalban szét áram-
lónyi s melegeit ad mindenüli

A mezőn is más dalt dalt már
a kálászbán a buszszem-
Nem metszi szármát a reménynek semmi,
megsye sem, tilalomla sem

Es ha a légben messze hangzik
a gyárak szírenejele,
most máj nem az élet rossz íze,
de kedv s öröm árad vele.

Más itt az ember, más az ország,
arcon, a szemben lény ragyog
megsára visz az ember úja,
s az ember mindennap nagyobb,
Mihai Beniuc

Na ugye, megmondiam!
Jimr from Badacsony

CoVboy: Nu păgăy! ,ponosz lélek! Visszaajvók kevésse megérdemelt plionésomból, viszonylag tel-elülök, és máris egy olyan levél fogad, amiben bű-dös szörfőst...! Izé, tesvér! bár még nem elapszer-zódóli román nép egy ilyen ékiclen tlanak egónlá-ját élvezhetem?! Megyek Viktor haveromhoz, akinek könyvtárában több órkérvényű mű mellati meg-tálalható az alban népi kőlkők 1953-as antológiája (ere-deliben és hiteles magyar fordításban) — kíváncsi vagyok, hogy meraz-e még ilyen verseket küldöz-getni, ha nekiköl az én kis háztájimban lelolvastl ökel?! (Csak azt tudnám, hogy kerül a nyuscsukhoz Covescu Magazinu...)

Budapest (s)Extra

Tiszte! Hölgyem/Uram!

Érdeklődöm a teimékek iránt, mert szeretném tudni mi kapható önöknek a jövőbeni esetleges vásárlásnál számításba vehető termékek mellett. Bővebben kérem a téjekoztatást a programok valamint a sexprogramok ér-dekeinek.

Az árakat átlá-val kérem megadni és a szállítási költ-ségeit is.

A kedvezmény és lehetőségeről, valamint az akciók-ról.

Válaszborítékokat küldök remélem a nrérete megjelöl-majd. (Aggadakomra semmi ok: érog horgász vagyok és a méretlen teleülkei is viaszadobalom.) Ha még-sem, akkor kérem előzésüket a méreklkülönség m-áll.

Várom válaszukat!

Utóirat: A katalógustt ingyen ha lehet kérni, Nekem még ilyen kiadvány nem volt, de remélem színes a ka-talógus. Egyéb változásokról is kérem a téjekoztatást.

CoVboy: Tiszte! Uram/Bátyám! Minden van, ami szem-szájnak és színes, Szex is, drugs is, meg Ra-can't roll is. (Áralk az Ááááá lá! a Fuvészkeriben hagylák, (mondiam hogy van drax is (közben meg-megint belegabalyodtam a zárójelaimbe: (ja, becs, az így a bal futen alszik, helyesen így a jó :) Mielől még a Vágó Pista rámlőri az ajlót, kikacmergek eb-ből a mondalból: -! ? (Ezt a nyelvi leleményt a múlt-kori számban végképp elsajátítottam.) Ott tartottam, hogy szállítási költségek nincsenek (ha megtalálod a kincsemet). A borítékok megmérleteit és borít-ékokat találhatók. Pont Innen kezdődnek. Csak azt tudnám mer' elől a mérellől? (Becs, megtájdul a tejem az előbbi levél versétől.) Ouch! Yikes! Chucky! (alb., további részletek az eddigi Pókákban) IN-GYEN?! Tiszte! hölgyemuram, ön teljesen nem jó

helyen kopogtat a kíváncságvával, mégha levéléből nem is sikerül kiderítenem, hogy mi az. De remé-lem máskor is ír majd, mert az ilyenek gyűjtem. (Szívva téjekoztatásul közlöm, hogy egyéb válto-zások nincsenek.)

Agresszív marketingpolitika

Holló T-boy!

Örülök, hogy épségben hazaérte! balaton nyaralás-szoból. Csak ott lőthetted a szabadságot, különben mitől dögölt volna meg annyi angolna? (A nagy meleg-ben nem volt kedvük megvárni a szűnt, ezért vízbeül-tak - CoVboy!) (Nicsak, ki beszélt?)

{ Alaplap }

Egyébként láttalak az agárdi strandon, hlába álcáz-lad magad: egy lalpig ballenkabátos emberke, slap-kávat a fején, sőtél szemüveggel, amint épp hambur-gell májszolgat. Nem szégyelled magad, megesszed a lehenat?

{ Skála skála skála kódóol }

Gondolom, hogy a CoV 58-59 szám tartalmával kap-csolatban számos kritikai hangú levelet kaptál. (Csak az utolsó egy hét van meg. Mielől nyaralni men-tem, úgy végrendelkeztem, hogy a Getto dobja ki, ami jón.)

En ezekkel egyetérték, sőt még kiegészítem a saját szubjektív, de azon belül objektív észrevételeimel:

{ Mitsubishi }

Röglőn kezdődik a címlappal. Egy ígéreies mondat, konkrét tartalom nélkül, tehát, mivel lialat vagyok és felhasználó is, ezért azt kér-dezném, hogy mikor fog megálmagalni engem e Micro-solt, és mikor a CoV7 (A Microsolt ügyet Billi belyóval kéno megbeszéltem, aki mostanság kis hazánkban csapázik. Getto — saját bevallása szerinti, aminek én természetesen nem hiszek — állta műlker a Gtyo Tinban, más szóval GIPSZ-ben (Gondozatlan llyen-cek Pénzeri Szesz Intézménye). További részletek ott. A CoV természetesen bármikor teslőlelileg tá-mogal majd léged, mihegy a Sietl-napon kilele tar-tunk az említett intézménybe!.)

{ MIXIM }

Virtuálisan lehetne növelni az oldalszámot, ha a tar-talomjegyzékkel elhagynálók. Aki kíváncsi, hogy milyen belül, az ügyis átlapozza.

{ a mi autók? }

A 11. oldal Irójának: Miert olyan nagy szám, ha valami 7 CD-n jelenik meg? (Ere ludom én is a választ; mert a 7 nagyobb szám, mint az 1-2.)

Elmondok egy tanulságos történetel:

Egy Mozart mű elhangzása után odalép a zeneszer-zőhöz egy hallgató, imrgyen szőla:

"Mozsler, a maga műveben túl sok a hangjegy!"

Mire Mozart:

"Higgye el, kedves barátom, csak annyi amennyi le-létlenül szükséges"

{ Postabank }

Ha én szerkeszteném s lapot, biztos, hogy a 16 ol-dal kápoli lennének akkora méretűek, mint a 76. oldalé, s viszont. (Ha meg én szerkeszteném, akkor a 16 ol-dal képel közül körülül volna ki a címlap, de a larsal-ból jutott volna a 76-ra le.)

{ Apple Computer }

Az elégedetlen zúgolódókkal kégy szíves közölni, hogy azért mert K-Európában a C-64-nél állt meg az idő, a világ atúl még a Penium irányába m l.

...továbbá:

én ismerlek olyan külföldi szaklapot, ahol kb. 30 oldal hirdetés! kell állapozni lel oldal programlistáért... [No-csak, Mielől vatali még meggyanúsítana: a levelet nem én írtam!]

...velem pedig azt, hogy mennyivel csökken a hibás PC-g jádók érleke?

100 l! — álláia? Akkor egyre vevő vagyok!

{ jééé... meggye MIXIM! }

Nekem kezd elegem lenni a Miking nevű lénormális egyedből. Kérlek özentül egy 'Miking inside' cédulával előre lygalmaztani!

{ Ambipur Permanent }

Udvözlel! The PC Multimédia Superboy

CoVboy: { Getto haja bal oldalt korpásodóli (jobb oldall is, de ez most nem tartozik ldo). Bal oldall hagyományos moáporral mosluk, a másik oldalra pedig hagyluk behatolni a B5 provitaminokat. Az-óta Getto haja olyan lágy és krémes... }

Köszönöm kérdéed, barátom, nyaralásom (az az öt nap, ameddig az anyagból bázla tartalom) igen kel-lemesen telhetett, mert csak egyes részletekre em-lékszem boléle. Az angolnakai már négy éve is rá-m-logták, de most la lagadom ökel, mert egyrészt ál-



lalbarái vagyok, másrészt meg a nagy nyaralás ido-lal alál egyszerű tartózkodiam rövid ideig a Balaton-ban (ismeretlen, amde derék emberek kimenetleiek), és akkor is csak a gravitáció kényszerítatl oda, meg egyébkéni is hálál érkezlom ebbe a számomra ide-gen elembe.

{ A kltándulás Dórával nagyszerű volt. Valamit ugyan lthón felejtettem, de azóta tisztább, száraz-zabb, jobb... }

A salsákl lagadom, de a lóbbli igaz lehet. Velen-cén nem voltam (gondoltam, hagyk mulitoba pár angolnát), de most hogy mondd, lehet, hogy még-lalugrom loldulni egy kicsit a nyugalmát...

{ Getto. 23 éves. Sose felejtlem el az elsőt! Szám-mania. Vigyázz, te is elkaphatod! }

Megjegyezném, hogy ha virtuálisan növelnék az oldalszámot, akkor az csak télszólagos lenne — peraze a többivel egyetérték, meri egy tartalomlan újágnak minék tartalomjegyzék?

{ A ósszegyűjtés oven kupakot, beboritunk extra dry-wave (Getto azt mondja itt mellettem, hogy drywit — valásszátok kll) fedőréteggel... }

A tanmeséhez gratulálók, tésteleledre ellülyül-tem a D-móli locca és lugal, ami azért nem volt különösebben nehéz, meri épp az iméni télszolla-el a Toy Dollsz. A téjekarcóskénésas: lemlál nom nagyon értom, de a 'Miking inside' malricával kap-csolatos kérsédel alkalmaslín méllányolom.

{ Giffet! Férflisan tékeletel! Mlotta Getto meg-ismerkedett vele, azóta tudja, mit felejt az Egész-séges Fajodr: szeptember 9., Láng Művelődés! Há-zat. }

Pullitzer-díj

Hello, CoVboy!

Valószínűleg a CoV halóva történelmének legelő-sebb kritikája következik most, de ha marad még az értelemlnek a logapóbb székra is a lejodban, akkor nem válsz meg elől a levélől, mielől elobastad volna. (Nem, Szajos Lajos barátunk ldelelte a billentyűzelem-er, és amikor véletlenül telituntam a horizonton, azonnal közdle, hogy 6 ózzel teljes mértékben egyetért és min-denképpen válszóljak rá a Postában. (Majd moglín kapom a leveleket, hogy romik a Poala 'szlnvona-la') Sebaj! Nemsokára Lajosunk is lolyóggyul...) Közdjük az elején... Valószínűleg a legelsőlk között lele-dzttem, akik 1989-ben mogpiltantották az újságosnál a görbelatú nindzsákkal larklolt borlól, és miután lecsap-tek a színte meglepően szlNVONALAS újságra, szűlöl-lülél rágya kapásból elő is lizelték rá. A lap igény-ssége lokozaolason növekedott: a azt jelentős mértékben a kimondottan szellemes és olvasmányos, 175-ék álal előköveti játékleírásoknak és persze a szípkázó Te-henes Revalnak köszönhető. Az a lény, hogy lódköz-ben mogjelni a piacon két darab nagyságrenddel szárazabb, sőt PRIMITVSégől és kilektől ömlengő konkurrens mag, csak emelto a CoV állatónas szlnvona-lát. Ez az emelkedés lartott egészen kb. a 29/30-as számig, amiktől szép lassan, de biztosan kezdtelek lelvenni különböz 'kólsó munkatársak'-at. Ezek egy-köz meg csak szórványoson pszichitáltak bele az igen opi-mális összeképo egy-egy átlagon aluli lelárszal, később vlzenl — mmiha csak csatál nyertek volna 175-ék ló-ló — hirtelen a haimnecyghány oldal igen lekné-lyes hányadál mondhaltak magukénak. Az újság szlnvona-la podrg lelólomotes mrtékben mogsvllole ezta változásl. Ekkor még csak legynittem, és — évek után először — nom lizittem elő a következő évtőllyamra. So-vány világas volí ekkor számomra, hogy zsebpénzem magangoldo, hogy előlizekhessek a két emillől konkurens lapra, amli meg is lizittem.

A CoV-el időközben már majdhogynem el is felejtetem — pedig lénykorában annyira imádom, hogy az első 29 számból be is kullottam könyvförmába —, amikor néhány órája megláttam egy újságoságnál egy Computer Világ névvel ellátott papírhalmazt (**), abból is az 57-es, a név mellett pedig a jólismert CoV logó. Gondoltam egyet, ne meg azt, hogy — miután nem vagyok haragutaló — adok régi kedvencemnek még egy esélyt. Úgyhogy bedálltam a sorba. Az új CoV-val kapcsolatos első sok — a címlapon búsuló őt demopilek mölött persze — akkor ér, mikor megpillantom azt a mag árát. Folytonosan növekvő 576Kbyte, és Guru-árakon edződött szervezetemre ez az élményanyag egy hangyányi megrázó hatással volt, már csak azért is, mert az 576 legálább teljesen színes, és még így is 30 sikkkel a CoV ár alatti képos lánia fia magál. (Elnézési kérek a Nygérdeműlől, de a levél a múltkor levezetésből kimaradt, és azóta ezt az állítást túlhaladta az idő.) Oti, az újságosbódé elől pringva zavaromban el is felejtetem átfutni a címlapon dobravert igen 'izgalmas' tartalomjegyzéget. Ugyanis ha szemem ráébredt volna a jobb különbség karakterszettel szedett címszavakra, biz' iszón el hagyttam volna az újságot.

De nem hagyttam ott, és végül ez a lény sarkallt arra, hogy dühös mozdulatokkal papírt adagoljak a printerombó és megrájam a véleményem az újságszűlelet Computer Világról.

Az elemzési kezdjük a boisó borítólal, ahol egy meglepően jól kivitelezett reklám lábaszja könnybe a DX4-100-ra áhílózó kótyokszemeket. Ráadásul állít az Acorn-iót, amely régebben még meglehetősen egyiskü (pl. CoV Evkönyv '93/94), vagy éppen lészletlenül túllépett (pl. CoV Evkönyv '95) hirdetéseivel riogatta a jobb sorsra érdemes közörműt (ja bocss, az egy közhelet volt, bár gondolom lel sem lúni nekiek, mivel az új CoV-ban csak úgy áradoznak idűk ez oldalak). Ha adog még nem igazolódott volna be gyamum, a Tatalom-jegyzékkel, de főként az impresszumot, és méginkább az "Epp ez julelt eszünkbe" ledőnévű helykitöltőt vizualva vilámkenni hasított lojombó a lojomsorba. Ez utóbbi bevezető roval más (felitől nyúl az iméni) emilegeli közhalyparádéból, ami aztán — a régi CoV hozzáállását és állusát hómolegyenesi meghazudtolva — meniteitőlén elszabadul a következő, majd' lészász oldalon. Továbbá megsejteli a gyamúlán (vagy ekkor már gyamúli) olvasóval, hogy ómarhasága King CoVboy som a régi már. Sokal lojomsó még csámcsogni ez az egyetlen oldalon a régi CoV lűkérében, az aitanácsalom ugylunk egy oldal, mert még elkésk az edzőséről.

A díjlesztással kapcsolatban no common, az alatta kiabáló PC-s játékok 3 reklámmal kapcsolatban is csak annyi, hogy a szöveg olvasatában a mű nem lehet lű nagy durranás, már csak azért sem, mert a bonne "hosszabb létezelű játékleírások" dumával bolgort stultokról már jónéhány hónapja jeleni meg leírás egyik-másik — most már mondjuk ki — színvalóságos magazinban, nem is beszélve a Doom-klónról, fiiperek-ről s.b.

A PC News-roval egy kűlönöd (csak így lojotukusan, az új CoV-hez hű szellemben): nemcsak azért, mert leírásen rondszerlet és állikintihetelen (legálább a játékok címlé illene boldol szedni), plusz a giganitkus rovalcim leledei az oldal jelenlős részét (ezzel is sugallva, hogy alapkonceptiók így szől). "Hadd lojogjon csak a hely — annál kevessebbel kell kőrmölőnk", hanem mert ez a ChX csávós rika jó lű. Elsősről is mert igen kevés kvetűlel lelelős az őssze újdonságol mint buzi a galyádál, holott néhány képen, eselleg animáción kívül semmi se látott a kérdéss anyagokból. Másrészt, mert kb. annyi sillus van, mint egy háromnapos vizihullának. Jó lozás volt, Lajos! De logalább van önkínkájá: egy lűklejel választott lojogónk. (Bocssán, szl nem ő választotta, hanem én helyeztem el ott alant. ChX csak elfogadta a későbbiekre is — CoVboy)

Na do az ölkövetkező ői oldal volt az, aminek közbőzhelem, hogy nővérem — aki kēi szobával eddős búja a lankönyvekot, de így is meghallotta, ahogy a hajam letem — kishján elhurcoltatta a menőköl heveny ideg-bajra gyanakodván (jó öűgy lett volna, hogy megsza-badulhasson lőtem, és viszont): három darab CD-lojikon, illetve egy gyűjteményes Vallejo-CD lojgensak szószátyár, torjedelem szempontjából már már a CoV lőnyesebb napjail időző leírása. Az első keltőlől csak annyit, hogy aki rászánja magát egy ilyen enciklopédia-CD megvásárlására, gyamúhatón szán egy kis időt arra, hogy elolvassa a hozzá melőkölő lűzölcskét is (ha pedig nem, akkor rákajlun az online helpré és máris betéve tudja a stuff kezelését). Egyzódval annak a kb. 200 magy embernek, aki képos lesz egy ilyen anyagért 6-7 rongyot kiadni, nincs szükségére arra, hogy a CoV, vagy bármilyen más magazin (pl. a PCX-nek is beveti szokása) ponról-ponra ismertesse az egyes ikonok jelentését és használatát (ide most nyilván beközűnád — már ha leközűd a levelet a postában (Leközűlöm, bogókárm, ne aggódjál! Meg nem is poenkodom el, én leszek a Komoly Károly személyesit) — hogy "igen ám, hapsikám, de mi ven azokkal akik nem beszélnék angliul"? Az van, hogy egy angolnyelvű CD-s tesztet nyilván csak a nyelvvel keltőképpen ismerők vesznek meg.) A maradék néhány ezer lűgúnak — akik még mindig veszik a CoV-ot valamilyen jőlkűn csodában reménykedve — meg pláne nincs szükségére ezekre az ismörtölőkre.

A North American Indians-CD-ről szóló terjedelmes cikkkel kapcsolatban ennyit tennék hozzá az előbbiekhez, hogy végképp nem érem, mi értelme volt ilyen lélelméletesen hosszadalmas — nemeg — száraz érteke-zési tartalmi az amenkai bennszőlőlekről egy magál

büszkén szántlástóchnikai magazinként hirdető jelen-ségben. A CD-i személyesen szerencsére nincs szerencsém ismerni, de majdnem biztos vagyok benne, hogy teljes szövegátlományának legalább az 1/5-ét bolányomlat az újságba, holott így 43 oldalas magazin ezt nem engedhetné meg magának. A slusszpoén meg az volt a cikkben, amikor a CD-i a végén derekasan lehúztát a sárga lődög. Miért lűlál annyil róla, ha nem lűszel? Persze nem ez a kérdés a lényeg, hanem, hogy miért lűlál róla EGYÁLTALÁN? Ha már muszáj volí ismertetni kedő áczától reklámol lűnöd egy lexikonól, bőven elég lűlál volna az utolsó bekezdésű leközűl. A CoV-ol senki sem azért veszi, hogy megtudja, Vörös Felhő lőrbocsál egy lőlős fehér századot, vagy, hogy Geronimo rondszerosen bonogól. Még akkor sem, ha — elmondásod szerint — az egyellen, elvileg használható magyaryelvű lűndiánemű könyv sokkal inkábbó néprajzkultúrlónak szől, mint az őtátagombornak. (Azért nem kellene így lenézni az állagombort.) Gelto Bons Vallejo-cikke lőmény lűvim-reklám, de legálább csak egy oldal. A Discworld-leírás utolsó része ugyanallól szűvöl, mint minden játékleírás az új CoV-ban: hogy köze nincs a régi lűpusz, 1.75-lőle leírásokhoz, amelyek pedig mindig is dőntő lűnyezők voltak a lap síkerében. Azzal, hogy az új CoV lőlős mértékben beszűnlőle az egykor rá jellemző, stílusos leírások, régi lűlőgétől lőszította meg magál, az újság pedig ennek kővelkeztőben lűlőlelelen, őres és végtelemlű lapos lett.

A következő jőenség, amilől elhűtem, a miniegy hét oldányil programátsőchnika képeben őllől lőmál. Ez holynként PC Assembly Tanfolyamnak, máshol Psycho-analízisnek van áczázva, de azért csak prg. technika. Jó lenne eldöntőnelek végre, hogy a finn, szlővén stb IRC-sone kedvébe akarók e jámí az újsággal, vagy a magyar számilőgéptulajonak akarók őrmel szeremű vele — úgy lűnik, az őlből lēk hajlók, kő-lőnben nem hagnyálók lűgylenem kívül a proglek roval vosztól kűlvnő, lőlyamatosan érkező levelekot (még ha a Postában néha szorlőleok helyel is egynehánynak halafmas szlővessőgel lőve). (Khm. A hozzá hasonló szlőkzódó leveleket nem azért helyeztem el a Pos-tában, hogy valakinek 'hajalmas szlővessőgel' legyen, hanem azért, mert a kllikál som tartjuk szűgyennek — akórkil lűlals. Az azonban igazan csodálalra méllő, hogy lo onnan az ismeretlen messző-ségből is ludod, hogy milyen leveleket kapunk...) Csak akkor azt nem érem, hogy miért nem lemezol, angolul (vagy akár finnül) és PD-alapon jelennek meg? Úgy legálább lehelle U/L-n tleleok a BBS-ekre, és meg-célzót közönségelek is nagyon boldog lenne.

A lapozgatási bo is lejezem lűlelően — igen, a CoVboy Postánál —, de emó roval látványos hanyallasa szől még megér egy néhány sorl. Azt vettem észre ugyams, hogy aki ebben a rovatban bold seitel a levelekre vála-szol, az nem ugyanaz a CoVboy, aki engem három éve hónapról hónapra könnyesre rőhőgleteli. Ez az új CoVboy mérhelellenlű lűgár, közönséges és ami még szomórúbo, ismelli őnmagát, gyakran egész gondolel-meneleket időzővo elődőlől (vagy egykor őnmagálól?). Ugyan olvassélok már vissza bármelyik korai szám levezetési rovalait, és ha előtő lűlén nem is, lűána bizos, hogy igazal adlok nekem. Ha a leveleml elintézet valamí időften szővölcek, csak engem igazolsz, misze-rint az újság szlővnala eluról som én ol a MIEP Bor-sod megyei korzeli hallapjálól (az pedig nem piskóta egy lapl).

Végeztől még annyil, hogy én őrlőtem volna a leg-jóabon, ha az a levél nem szűleik meg, de ami a CoV-nál tolyk, azt már nem hagyhattam szó nélkül. És bár ez az egész szöveg elsőro nyilván úgy hal, mint halal-mas lelőlása egy meniteitőlénlű gylong lapnak, azért reméleni, kűlönk a sorokból a bizalmam, melyszerni még lábraálhat a CoV. (Nem, ez sajnos nem lűni ki a sorokból.) Ha pedig jó ott neki a mocsárban, mert szer-kosztól annyira elkőnyelmesedik, hogy a G-Spol és Max-léle amaőrőknek engedik át a pályát, lálylút rá!

Egyébként a lőllendjűlésben vállálam a segédkezősi. Na most már jőnylog megyek, mert elkésk.

A szerelatesomagokát a Bp. Wessolényi u. 47. 1077 cím alá kőrlők kűlönk.

GREGORIK ANDRÁS, Budapest, l: 1-415-694

CoVboy: Jól megadólát az lsten. (Mármint a Lajos.) Miért kellől annyira őrlőleni, hogy én lű vále-szöljek erre a levélkőre? Na mindegy, én válasző-lok nekod, bogókárm, ezen ne műljön. Nem ludod, hogy ludod-e majd kővelni, do ha valamí nom egő-szon vlágos, akkor VB-ért és szerény díjázásért cerabé (emil majd elkelomedián kűlőköl) szlvesen elmagyarázom nekod, hogy mikor mlre válaszőzoltam. Szóval:

Meglehet, hogy a huszonakárhányes számon túl főlűlőndözlek új szerzők a CoV-ban. Ennek lűlén az lehelle ez oke, hogy 1.75-nek az egyik darabja hirtelen úgy gondolja, hogy ő már egy kicsit őreg ehhez, és valamí másí akar csinálni. Egy emberke meg kevés egy egész újsághoz.

Örvendek, hogy megpillantottál az újságosnő a #57-el. Lehel, hogy ősről az a demo, amiből szárm-ezik a címlapon levő kép — ebben nem ékarok vltalkozni, mert nyilván jóval lődőbb vagy nálam, bolőssessőgekkell toll, salőbbi. Az azért zárólőben (lgy) megjegyzőm, hogy mondjuk a sluxus kőpöl-na mog a Mona Lisa is elég réglek, mégis buknak rá még moslanában is. (Neked elmagyarázom kűlön lű: ami jó, az egyben lőlőllőlő is.)

Az A-Comp reklámjáról szóló eszmefutatlásod-hoz nincs hozzáfűznivalóm: te bizonyára jóval na-gyobb pénzügyl szeni vagy, mint a CoV-ol kiadó kti.

lulajdonosai, és reklám nélkül is életben ludsz (tar-tal) barmely kiadványt. (Oh, minő kár, hogy még sohasem lűllettem előbban. Pedig veszem a Dally News-t és a The Times-of Is!...)

A bevezetővel és a reklámokkal kapcsolatos esz-melulatlásra nem igazán ludok mlí mondani — nem nagyon értek a reklámműtáshoz, le bizonyára sokkal nagyobb csoda vagy ebben.

A PC News-roval szlőnen nem az én esztelom — pászor már megjeleni ChX koma Internet-címe, ezzel kapcsolatos problémáid akár online is meg-válthalod vele. Az anilból emberke vlszont én va-gyok, mert szerénységem javasolta, hogy nem kel-lene 5 soron belül 15 boldot szedni, mert kicsit lőde-gesilő olvasásilag — bocssám meg, ha ez bánt lő-ged, de engem meg a boldok bántanak.

A következő bekezdésod ugyebár az ismeretter-jaztő CD-król azól, ahol ugyebár kilépett a hajad (ami egyébként jelenlős ősszeget spórol meg nek-d a fodrásznál, ami egyelőre elfelejtőlél meglő-rleni nekűnk). Tényleg igazad van abban, hogy an-gol nyelvű CD-t csak az szokoll megvenni, aki vála-melyesl azért ért angolul. Ebben főkélelesen igaz-ad van. Azt azonban elfelejtél, hogy ml ezeket a kis CD-ismerlőleket kedveslőnlőnek (vagy olvevő-nek) szanluk, ha valaki nem vőgylk rájuk, az maxi-mum állapozza őkel az újságban és nem veszi meg a boldban. Persze, ha a te kis oszmelutalásodból indulunk ki, akkor nyilván lűylenokra nlcson szűk-ség, e francba velők! A kezelet mindenki tudja, és egyébként sem érdekel senkil az egész! Sokkal jobb megmaradni lűyen okosnak, mint amilyenek most vagyunk...

A North American Indians CD-vel kapcsolatban — részben — igazad van. A CD-t a kezembe nyom-ták, és kellett róla lűni kēi oldal. Ha lűlald volna e CD-t, ekkor gondolom le réglőn meg ludod volna szűlni ez a kēi oldal — nekem sejnos csak arra az utolsó pár bekezdésre lűlotta. Miváthogy akkor is kēi oldal kellett lűni róla, megpróbáltam valahogy olvasmányossá tenni a dolgot (ha nem sikerűlt, az ez én hibám). A cikkbe egyébként nem lűlám bole a CD-nek semekkora részét, mindössze autentikus lűorrások felhasználsa próbálom nagy vonalakban vőzölni az észak-amerikil indlőnk történelmét. (Ha eselleg nem ludod, hogy ml jelent az a szó, hogy 'autentikus', akkor szivesen megírom nekod — lőrmészelenen szerény lűszlőlel díjázásér). Az állag-omber alati pedig magamat őrlőletem, akif azért nem azókiam annyira lenézni. Ha magadra velled volna, akkor sorry — a leveledből kiderűl, hogy lőnylog nem vagy az...

A következő műsorszám a Gelto Vallejo-cikk. Nem hinném, hogy az bárkinek is annyira beletört-pott volna a lelklivlágába, hogy szegény meg nem érlit művészként lűl egy fél oldall egy megérlel és eils-mert művészlől. (Jő, persze, írjel neki is, hogy te még nem lűlál kēk sarkányl...) Azt nem ludod, hogy honnan velled, hogy ez lőmény MIXIM-reklám, mert a CD-t nemcsak ők egyedűl forgalmazák Nagy-ra-szónon, valamíni egy sző som eselí a cikkben a MIXIM-ről — de hál legyen nekod!

A következő lēmőköröd ugyebár az volt, hogy nom ludjuk eldönteni, hogy e 'lűnn, szlővén, alb. IRC-ecene-nek lűunk, vagy valaki másnak. Néha ez mondjuk engom is esőppel lődesel, do mindenki-nek megven a maga hóborlaja. Persze nem áll szőn-dekunkban PD-lemezűságléni megjelenni (legáláb-bis egyelőre), de végűlts az általd megadott álapon nincs szűkség egyellen azamlőőpes újságra sem, mert az Interneten mindenki meglálól mindent (ez mondjuk negyjából így van, de azért kőszőnjük kérdősd, ml azért megvayunk).

Mosl jőn ugyebár a Posta. Sajnálom, hogy hanyat-lok, de azért en is lűl vagyok kesarűde, hogy három évo könnyesre rőhőgletetek (nem igazan voltam megfűzöl). Természelenen 'mérhelellenlűl' rágás és közönséges' vagyok, ami ugyan nem ludod, hogy hogyan dorűll ki a #57-ből (pedig mlylon ügyesen próbálom lűlőnlől), de azért minden lűszlelet, hogy kiderlűlled. Elképzelhöl, hogy ismellém magam vagy lőlős gondolatokal lődelek magamól ('vagy egykorl őnmagam'), do annak lűlén az lehál az oka, hogy az emboreknek álllálában megven a sajal szavajlásuk, másrészt meg nem szokták a sajal lrományalkal vlszölővsnl okulás céljából. Minden-eselre olnézési kérek mindenlűd, hogy magamál lődztem — valóbón őreg gyenge helylől lőpok. De ha már lűl farrunk, akkor jegyezzük meg, kicsi bogáram, hogy azt a szől, hogy 'papírhalmaz' én (ÉN) találjam ki, és még nom tudok róla, hogy más is használja volna. Namármosl graulűlők hozzá, hogy a szőklnsedet legálább részben a klasszikusoktól merled.

Mosl már csak egy móka van a leveleddel kap-csolatban, nevezőlesen e belejezés. Ez lőnylog rop-peni szőrekozatol, hiszen ebből kiviláglik, hogy 'lőbraallhat a CoV'. Az olvasom, hogy a 'lőllendjű-lésben is is vállálndó a segédkezősi', de őrlől pi-ronkodva le kell mondanom. Egyrészt marha lűgyek lennem, ha lűl te kapnád előtűnk a Pullizer-díjel (ha nem lűdnád, hogy ml az, ekkor a szokásos szőre-ny lűszlőlel díjázásér szlvesen mosélek majd róla), másrészt meg lűen lűszlősséglően volna, ha az ál-lalad omillett magazinokól elvonnénk ezt e hűhe-lellen lehélősegl. Tudod ml? Lendűsd lel őkel...

CoVboy Haldé, avagy a leleplezők ideje Szerdusz "CoVboy"

Eme nyári szünidőm alatt volt időm elmélkedni egy fontos, de rendkívül nehéz kérdésről, az emberi agyral maximálisan letelepedéséről.

Mai majdnem az Internet slack overflow, System Haldé szünidőm letelepedési, amikor rádobbanom a lényegre. Kérlek benneteket, hogy személyem letelepedéséről ne is logálkozzatok, mert akkor még továbbra is letelepedés a helyzetet. Kezdek izgulni?? Csak annyit árulok el, hogy 43591.53633449!!! Bizonyára kifáradt már, hogy eme számot az én álálam kódol. Logológimuss végzettségem. Ha ezeket a betűket beillesztod a megtelepedési algoritmusba, akkor megkapod az azonosítási számomat, amit még le adok neked, (Tudod, rajta van a CoVbúság etikettje is. Tehát magamról ennyit még annyit, hogy már itam párszor, de még sohasem letelepedtem a letelepedésbe. Amennyiben eme letelepedési doku mentumot nem fogod letelepedni, akkor más fórumokon, pl. más számítási utasításokban logok nyilvánosságot kapni. (Vannak ismerősöim mindenhol) — (Az én kezem mindenholva él) Tehát a lényeggel még nem mondiam magam. No letelepedési kódjod, ami késik nem múlik!!! Itam letelepedésbe a címlapra azt hogy "Leleplező — az oldalszámba", ahol megtalálható eme levél, akkor be foglak perolni a Sajószabadság megsejtése miatt!

Tehát most jöjj, aminek jönnie kéne!!

Te, azaz CoVboy nem vagy más mint Rucz Lajos!!

Ez a tény azt jelenti, hogy CoVboy nincs és nem is volt!! Remélem ezek után már elismered a bűnösséged!! (El)

Nem is zavartak tovább, mert már itam a következő leleplező levél, amit majd meg fogsz kapni!

Üdvözlél Max (a Sam-ból)
U. r. A levél másolatát elküldtem a többi informátikai hivatalnak is!

— a posta bejegyző:öl se nézd, mert nem ott adtam le!!

CoVboy: Asszem személyesen Humphrey Bogart vagy sokkal inkább Salma volt szíves levelet írni. No, ez derék, Vagyis Derrick. Minden könyvmozgatol, ami csak a nagydíjért érdekelte vala — sajátjával közlöm, hogy a lipp nem látható (de langyos! — tegyen valaki örömet is...), Allok elébe a sajtópernek. Addig is csak mindenkinél (ja, kár még bucsuzkodni, még van hely!)

Terminator

Hello CoVboy!

Nem tudom már melyik számban olvastam, hogy vajon a jó ötletek az újságba. En most egy ilyen szeretnék megosztani jó néhány CoV olvasóval

Most jön a Mega-Ölet:

Úgye gondolkoztál már azon, hogy a 3 1/2 DD-s lemezt csak letelepedési letelepedési, mint a HD-s, de nem kell letelepedni. (Amennyiben ez nem igaz, úgy hagyj ki ennek a "cik" nek az olvasását!) Alattában az embernek azért mégis összefüggik 20-30 (esetleg több) ilyen lemezzel. Ilyenkor mindenki mosolyog a gondolat, hogy milyen ügyes letelepedési van ez a majdnem ártatlanság. Tehát a DD majdnem olyan, mint a HD. Most következnek a világegyetemes kérdések:

Hogyan készítsünk DD-s lemezből HD-s lemezt???
Lehet bármilyen. Akid legyetesen megnéztél egy DD-s és egy HD-s lemezt, az észrevehetted valamit. A HD-s lemez letelepedési 2 lyuk van, míg a DD-sen csak 1. (Lk. Hamarok kedvéért): ezzel letelepedési wrilo-protektorral a diskollet (Dobpergés) Megtelepedési: legyen a DD-sen is még egy lyuk. Itam mindenki elmés ötletek szoktak általában az észrebe jutni, hogy hogyan csináljunk még egy lyukat. Az első ötlet: lyukaló gyors, kényelmes. Itam aztán van egy kis gond: az még hagyján, hogy a műanyagpor a letelepedési bőségre is száll, de rosszabb esetben szóródhat a lemez, amit aztán nem könnyű utóból összeválogatni. Akkor hogyan? — gondolkodik mindenki a megoldáson. (Azoknak akik még nem jöttek rá): Teendő: szételvezünk egy kb. 3-5 mm átmérőjű letelepedési, egy-két lipp. utam. agánylyuk (letelepedési és essék, ezzel nem a cigányokat szokták állítani), amin a letelepedési (rabló-jűs készült. elhasznált golyóstollbetű). A lényeg az, hogy bírja a melegeit. Tehát melegeitől letelepedési (szakszerűbben forrásiluk), és amikor elég forró (a növények hűdő haja meggyullad lőre), akkor dőld át a lemezt az előle bejövő helyen (prolábak csak úgy saócra). Úgy megy át a lemezen, mint a vajon (navajon milyen vajon) Ne lőd lassan csinálod, mert nagyon megolvad a lemez, esetleg ráolvad a letelepedési, és az kiletelepedési. Egy megtelepedési kb. 3-4 lemez sikerült letelepedési, utam utóból megtelepedési pár percig. A könyvtelepedési emberek hamar megtelepedési ezt a melegeit műveléssel, és esetleg több lemezt helyeznek egymás mögé, hogy "majd így gyorsabban haladok". Saját példából mondom, hogy a lemezek lőd jól összeválogatnak, még a speciális ragasztók sem tudnak ily gyönyörű összeválogatásra kénytelenek két anyagot. A lemezeket kihűlés után egy körömmel szételvezni kell letelepedési (szakszerűen: kőszájzni), előlételepedési a nem kívánt hegységeket.

Az így készült lemezek nyugodt szívvel formázhatók 1.44-re.

Akinek megvan a 2m20 programocská, az még 1.9-re is letelepedési DD-sel, ami már majdnem HAROMSZOROS(!) kapacitás. Ha a letelepedési nem sikerül, letelepedési a letelepedési már elkezd a program sem (1.44-re), akkor letelepedési meg a lyukcsinálási (Lk., a gép nem hűlye, csak letelepedési az!)

Nekem ott kb. egy éve vannak ilyen lemezeim, és még egyik sem letelepedési. (Mind 3M-es). Akinek letelepedési letelepedési lámadna, hogy jogtalan plusz kapacitást ér el az olcsóbb lemezeken, az az átlátszóbból beküldheti CoVboy-nak, aki biztos valami hasznos dologra fordítja (Na, ez volt idáig az első épkezláb gondolat!)

Noticia a lamereknek, az nem a NoName lemezeknek a használati utasítása Nos ennyi volt az illet. Remélem letelepedési.

U. r.: A 2m20 beszerzéshez a Ciu@gu.uva.es E-mail címet. (valószínűleg)

DC: t (Zaza)

CoVboy: Mindig boldogság jött el, amikor egy meg nem értett zenének adhatok teret kicsiny háztájm hasábjain. Valahol megvan az az alételepedési, hogy nyomol hagyok az utókorba (ha ez hasznoskarással jár, annak nem letelepedési en vagyok az oka). Most, hogy ilyen mély, szakmai jellegű HW-into kerüli közlésre, al kell árulnom néhány saját letelepedési is. Ezek közül az első az, hogy a tenlepedési emlelt módszer winchesterekkel is ugyanígy üzemel: 20 megás vinyó 2 glgassá bővíthetünk azt, ha a bal felső sarkán egy kb. 16.5 mm átmérőjű lyukat fúrunk (figyeljünk a méretre, mert nagyobb lyuk esetén a kívántnál több glgassá bővíti a melegeit (vagyis a vinyó kapacitása gyakorlatilag végtelenre bővíthető). Ugyanez a helyzet a monitorokkal is: a sima VGA-monitor monitor a bal oldalon az illet meglúva SVGA monitor állíthatunk elő, de ez még mind semmi. Gondolom már mindenkil észretelepedési, hogy a CGA és Hercules-monitorok egyik oldalukon sincsenek meglúva. Ezeket többszörösen is meglúva ugyanszerű átalakítaló SVGA-monitorra. Kitalálással tovább letelepedési: alsótelepedési érdeklődési köröm az, hogy a 4 Megás ramol hol kell meglúni ahhoz, hogy 64 Megás bővíthető? (Megjegyzés: a tenlepedési emlelt átalakítások ház elvételéért nem köszöködöm, hiszen nem egy igaz szakértő végezte a hardware-beavakozást. Semmilyen felelősséget nem vállalok addig, amíg nem HW-lángész végzi el az átalakítást a neki járó szorény tisztelőldíj fejében.) Elretelepedési példaként asszem lesznek ide egy lőd, hogy mi az eredménye annak, ha például nem szakértő kéz végzi el a sima floppyalakítást:



A lama által hordozott eszméletű egyébként a "Derrick" c. levél írójához lőzódik. További sok alkot kívánunk neki!



Made In Canada. Az algériai kampó használatalának bemutatása működés közben. Kedves ajándék családi ünnepekre.



Made In England. Hajtogatott kivitelben készült, belső részének felirata: 'I love you, you dirty rotten swine!' Ideális küldemény asszonyapjásnak.



Made in Greece. Hosszú ideje együtt élő párok tökéletes üzenetközvetítési eszköze



Made In Hungary. Megmondaná valaki, hogy mi a tenéről híres ez a metropolis?!



Made in Hungary. Csendes belsőre, a teljes elhűlyülésnek, Szakítás közlésére kíválóan alkalmas, hiszen az egész kompozíció azt sugallja, hogy a feladó szíve már másé

Ez nem képeslap, hanem boríték. Tartalomhoz a forma alapon a felgyújtott lemez jött benne.

Office'95

A régóta várt Windows'95-höz ez lesz az első suite, de mit is jelent az, hogy "suite"? Ez az írói munkához szükséges programok összessége, minél jobban integrálva. Az Office'95-ben látnunk egy nagyon-nagyon jó megoldást az integrálásra: a különböző Office'95 programokból összeállított dokumentumokat összeköthetjük egy dokumentummá. Ezt a "megadokumentumot" egy monetonban, folyamatos laptárazással kinyomtatjuk. Például veszünk egy Word dokumentumot, utána egy oldalig egy Excel dokumentumot, és egy PowerPoint dia zárja az egészet. Sokkal egyszerűbb és hatékonyabb megoldás így összeállítani egy dokumentumot, mint beágyazni a különböző darabokat egymásba.

Az integrálás többi fontos lépése már nem új: az In-place editing, amikor egy Word dokumentumban lévő Excel munkalapot szerkesztünk, akkor azt gyakorlatilag Excelben tesszük. A menük "átalakulnak" az Excel menüvé, de a Wordből nem lépünk ki. A programok közötti váltást természetesen a Windows'95 végzi, és mivel valódi Win95 alkalmazásokkal állunk szembe, ezzel remélhetően nem lesz olyan sok gond. Az alkalmazások 32 bitesek, ami jelentős gyorsulást jelent például a dokumentumok újra formázásában, a nagy fájlok mentésekor és az Excel számolásában — ez utóbbit a Microsoft szerint 50%-al.

Aminék szintén nagyon örülhetünk az az osztott kód: sok programrészletet — például a spelling checker — végre csak egy példányban kapunk meg, és mindegyik ezt használja. Természetesen a file-kezelés is változott a Windows'95 miatt, mert immáron a hosszú file-nevek is támogatva vannak. Az új Find Fast igen gyorsan tud indexet készíteni és így keresni az Office dokumentumok között. A file megnyitása azonos mindegyik programban, és egy ablakkal is gazdagodott: Preview. Amint ráállunk a dokumentumra, a File Open mutat egy vázlatos képet a dokumentumról.

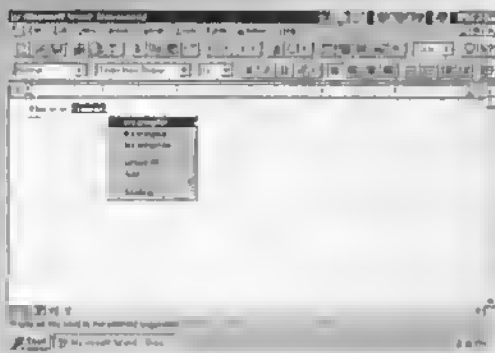
A programok új lehetőségei elsősorban a régi funkciók automatizálásai. Lássuk tehát ezeket az új automata funkciókat a Word'95-ben!

WORD'95

Kezdjük monojuk a helyesírással. A Spell It nagyon szépen működik: minden szó leírása után ellenőrzi a helyesírást, és ha nem stimmel, akkor szép piros hullámvonalal aláhúzza. Ezen a szón aztán egy dupla klikkkel kapunk egy listát a lehetséges javításokról. Ugyanennek a listának egy másik pontjával tevéhetjük a szót a szótárba, vagy egyszerűen kihagyhatjuk a későbbi vizsgálatokból. Ez így igen jól működik az AutoCorrectel együtt, amit már ismerhetünk: tipikus gépelési hibákat javít ki azonnal.

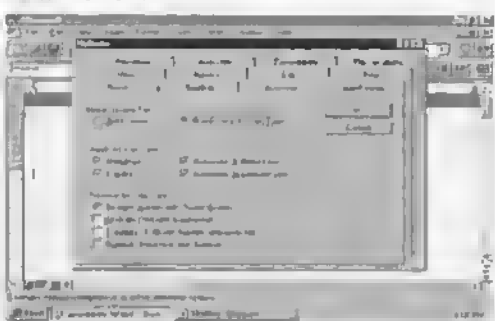
A Spell It-nek egy igazán veszélyes trükkje van: a javítás után kijelölve marad a szó, így ha például egy szótól eltünk le, akkor hipp-hopp elülünk, és lehet Undot hívní. Ha egy iránynyilat sikerül teülni, akkor szépen továbbmegy. Persze jobb lenne, ha nem kéne rulettezni a gombokkal — egyszeri übb lenne, ha az adott szó nem maradva kijelölve javítás után.

A Spell It-ek egy igazán veszélyes trükkje van: a javítás után kijelölve marad a szó, így ha például egy szótól eltünk le, akkor hipp-hopp elülünk, és lehet Undot hívní. Ha egy iránynyilat sikerül teülni, akkor szépen továbbmegy. Persze jobb lenne, ha nem kéne rulettezni a gombokkal — egyszeri übb lenne, ha az adott szó nem maradva kijelölve javítás után.



Viszátérve az Autocorrectre: mondat elején automatikusan ír nagybetűt, és CapsLock "javítás" is van benne: eZT a szót Ezi-re javítja. Ez tényleg egy nagyon jó trükk. Az igaz újonság az Autocorrect-ben az, hogy már mindegyik alkalmazásból elérhető, nem csak a Word'95-ből.

Egy hasonló automata a törtszámokat írja át valódi tört alakba, tehát 1/2 helyett ½. Ez is jó, és a három talán legsűrűbben használt törtet át is alakítja: 1/2 1/4 2/3. Sajnos semmi többet, amit picit kevésnek érzek, például mér az 1990-es Wordperfect 5.1 for DOS is több ilyen típusú karaktert ismert.



A következő automatikus trükk tényleg sok melót tud megspórolni: ha egy új sorba begépelünk három darab kötőjelet, majd egy Entert, akkor azt egy teljes szélességű, folyamatos vízszintes vonallal alakítja. Ha három egyenlőségjellel volt, akkor azokból dupla vonalat csinál. Itt említeném még az ilyen automata kicserélések visszacszerelését: rögtön azután, hogy az automata csere megtörtént, üssünk egy BackSpace-t. Minden más a csere elfogadásának minősül, a későbbi Backspace már a kreált objektumot törli. (Ez a módszer az AutoCorrectnél nem működik.) Például, ha mi tényleg három egyenlőségjelet akartunk egy sorba, és emiatt nem tetszik a duplávonal ami lett belőlük, akkor rögtön az Enter után üssünk BackSpace-t. Erre eltűnik a duplávonal és marad három egyenlőségjel. Ha később ütünk BackSpace-t, akkor eltűnik a vonal, és nem marad meg semmi.

Listagyártást is végez automatikusan: ha egy sort (üres karaktereket nem számítva) egy számmal és egy ponttal kezdünk, akkor a Word'95 úgy dönt, hogy mi most számozott listát írunk. Mondjuk nem is téved sűrűn... Ilyenkor a legközelebbi Enter leütésére megjelenik a következő szám és a pont. Ugyanez egy csilaggal meg egy ponttal játszva számozatlan listát jelent. Ha mégse akarunk listát csinálni, akkor az Enter után EGY BackSpace-t üssünk az előzőek szerint! — ugyanis a második má kiürölné az Entert, amit visszaírva újra bepöccenne a listáról automata...

Automatikusan gyárt fejeceket is a Word'95: az első szintű fejelethez szükséges egy somyl szöveg lezáró pont nélkül és utána két darab Enter. A másodikéhoz pedig egy Tab, majd a szöveg, és egy Enter. Ezek is logikusnak tűnnek, és egyelőre még nem találom meg a hálulütőjét.

A Word'95 lehetőségeiből utolsónak hagytam egy, számunkra nem túl jelentős trükköt: a 1st, 2nd, 3rd, 4th stb. számból a ragot szépen superscriptbe rakja. Az eddigi lehetőségek feltűnhetnek majd a magyar vezérlőben is (mondjuk a Spell It-re kíváncsi leszek) de ez felfelőlően ki maradt.

Viszont egy fejlesztés kimaradt, ami engem már igen régóta zavar a Word'95-tel kapcsolatban: egy táblázatban képtelen függőlegesen cellákat összenyitni. Egyszerűen érthetetlen, miért nincs még mindig benne eme lehetőség — megint az és DOS-os Wordperfectet említeném, ami ezt sok éve tudja, a HTML szabványnak is része ez stb.

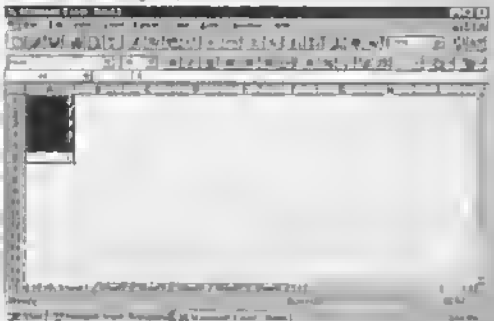
Következzenek az új Excel automaták.

EXCEL'95

A trend változatlan: egy csomó jó ötlet szépen kivitelezve, érdekes buktatókkal megtűzdelve. Lehet, hogy a Microsoft nem akarta elvenni a lefedezés élvezetét, és mivel máj mindent (?) dokumentált, ezért beleszórt pár aprócska hibát, hogy legyen mit szidni? Például az Excel lehetőségeiből egy csomó nem működik, ha éppen egy cellát változtatunk — aminek akkor lenne értelme, ha az adott funkció éppen mást csinálna ilyenkor. Itt viszont egy-egy funkció minden magyarázat nélkül nem működik.

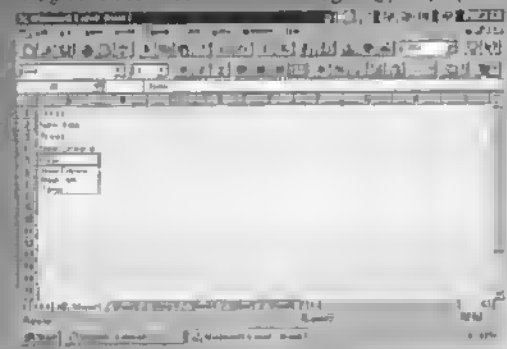
Egy-egy cellába a legtöbbször számok kerülnek. Ezek igen könnyű formázására használható a Format/Cells/Numbers menü. Rengeteg különböző mintából választhatunk, hogy az adott cella v. cellák milyen formátumúak legyenek, s magunk is alkothatunk ilyet. (Ez volt a második olyan lehetőség, aminél belöbölöttem a tent említett korlátozásba: a Format/Cells-ből egyszerűen hiányzott a Numbers menü.)

Ezekkel a számokkal aztán automatikusan végezhetünk műveleteket. Töltsünk be egy Excel számológépet vagy csináljunk egyet, és abban jelöljünk néhány mezőt. A kijelölt mezők összege más táblázat az alsó sorban a Sum felírat mellett. Ha az egér jobb gombjával kattintunk egyet ezen a soron, akkor kugrik egy kis lista, amiben megadhatjuk, hogy mit számoljunk ki. (Pont ennél derült ki, a tent említett ideiglenes működésképtelenség. Láttam e help-ben, hogy a Sum-t meg lehet változtatni, és nom mont. Néhány kattintás után viszont igen)



Van egy csodálatos Autocomplete lehetőségünk is. A mellékelt ábrán láthatóak a történetek: begépeltem három szót, majd a New után egy jobb kattintás következett. Látható a New Orleans a tetején. Ha pedig csak egyetlen New-val kezdődő elem van, akkor beírja automatikusan a kiegészítést. Itt viszont igen hasznos, hogy a kiegészítés ki van jelölve — ha nyugodtan folytatjuk a gépelést, akkor szépen eltűnik. Ez is meglepően sok munkát tud megspórolni. Például nincs többé szükség egy könyvelésnél kódokat aggatni egy-egy emberre, mert a vezetéknév néhány karaktere után már vagy automatikusan kiírja, hogy ki ró van szó vagy egy rövid listából lehet válogatni.

Ez egy igen kiváló példa, hogyan kell egy ilyen programnak működnie, hasznosnak, de szinte láthatatlanul. Egy időtől megjegyzés: úgy 5-8 évvel ezelőt volt egy Mindreader nevű szövegszerkesztő, ami igen hasonlóan működött, egy felhasználó által is bővíthető szótárra alapozva. Ott eleve gond volt egy szó elejét beírni, a többit hozta a Mindreader. Nagyon más gépélesi stílust igényelt volna, ezért nem terjedt el. Viszont az Excelben, ahol általában nem hosszú, folyamatos szövegeket írnak, hanem rövidebb, de sűrűn ismétlődő megnevezéseket ez a lehetőség nagyon jól jön.

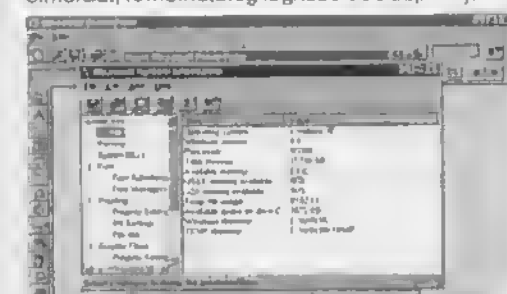


Hogy aztán más is értsen a táblázatunkból, megjegyzéseket edhatunk minden egyes cellához. Ezek jellegzetes kis piros négyzetkén látszanak. Egy ilyenre clickelve jelenik meg a megfelelő megjegyzés. Ez természetesen igen hasznos tud lenni, ha több ember változtat egy táblázatot közösen, erről nincs is mit magyarázni, de ha csak egy ember ír egy táblázatot, akkor is nagyon jól jöhet — ilyesmikkel tűzdelhetjük tele a táblázatot: "Utánanézni?" "Ez itt mire vonatkozik?"

Típek jelennek meg a scroll bar-on is, amikor húzogatjuk fel-le, akkor megjelenik egy kis ablakban, hogy ha most megállnánk ekkor melyik sor lenne a legfelső. Ez is olyan dolog, amit feltétlen hasznosnak érzek. A Word'95-ben is van, de ott csak az oldalakra jelenik meg. Pedig nagyon jó lenne, ha megjelenne a megfelelő sor száma is.

Az Excel része egy új DataMap is: készíthetünk egy térképet amin rajta vannak az adatok könnyen és egyszerűen. Begépeljük az adatokat — egyik oszlopba a földrajzi helyek, a másikba az adatok kerülnek — utána a Tools/Data Map-re clickelünk és már kész is a szép kis térkép. Ezt azt hiszem igencsak tudja értékelni bárki, akinek egy adott földrajzi területen végzett eladásokról kellett beszámolnia.

A csomag része még a Schedule'95+ és a PowerPoint. Hát ez utóbbi egyszerűen észbontó. A program megtekintését mindig a Help menüjével kezdem. Eközben kírta néhányszor, hogy nem elég a memória. Ez igen meglepett mert éppen nem volt betöltve semmilyen dokumentum. Ezután behívtam az *Microsoft System Info*-t. A képen remélhetően látható, hogy a PowerPointnak tényleg nem elég a memória — ugyanis 8 Kb maradt a 16MB-ból. (Utólag karikáztam be, ez nem a SysInfo része) Így sajnos ennek tesztje ezúttal elmaradt, remélhetőleg legközelebb bepótoljuk.



Addig is, ha már említettem a *Microsoft System Info*-t akkor kicsit részletesebben is szólok róla: A *Help/About/System Info* elejt érhető el és nagyon kimerítő rendszerinformációt ad. Természetesen ennek a jó része átlag Office felhasználóknak keveset fog mondani, de mindazok számára, akik tudják, hogy mit is ír a hogyishívják, ez egy igen hasznos program.

SCHEDULE'95

A Schedule 95+ megteszi amit meg kell tennie, egy viszonylag jó előjegyzési naptár. Ebből is inkább egy furcsa dologra hívnám fel a figyelmet: van benne egy ingyenes önfeljesztő tréning. A *Seven Habits* menüpont alatt rejtőzik, szép, klasszikus amerikai stílusú darab. Köszönjük meg szépen a Microsoftnak ez ingyen ajándékot.

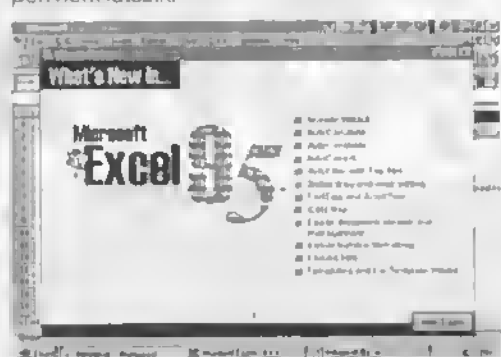
ANSWER WIZARD

Az újdonságok sorában utoljára az *Answer Wizard*-ot hagytam. Ez minden egyes programban a *Help* menüből elatt érhető el. Itt egy angol mondatot beírva, a program megkísérel válaszolni a kérdéseinkre. E mellett még meg is mutatja a szükséges menüt vagy gombot. Ez egy nagyon érdekes és hasznos ötlet — de ez szerintem még csak egy klésérlet, csak a gyakorlat tudje eldönteni, hogy mennyire használható. Mindenesetre a legtöbb kérdésemről meglepően jó hatékonysággal tudta eldönteni, hogy mire vonatkozik.

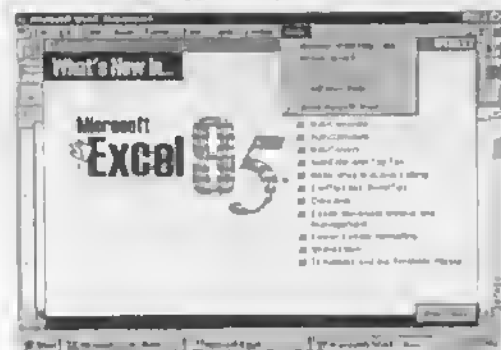
Ami másképp kellett volna...

A sok-sok jó tulajdonság után még néhány apró, nem veszélyes, de bosszantó hiba következik. Ilyeneket már fentebb is írtam, de van még egy csomó. Illoskítja hiba a Word'95-ben a *Tip Wizard*, ami jelen állapotában nem éppen a leghasznosabb. Egyrészt olyan, a munkához feltétlen szükséges tippeket osztogat, mint "megvágthatod magad, ha beírod a rohangászt". Másrészt ha egyszer már bekapcsoltuk — erről még olvashattok lejjebb néhány sort — az automatákat, akkor működik: Amikor egy automata bekapcsol, ekkor szól, hogy ez és ez most aktiválta magát, és ezt így és így tudnád most visszacsínálni. Ha viszont nincs bekapcsolva valamelyik automata, akkor a *Tip Wizard* ül a babóraján és nem szól, amikor lehetne, hogy MOST kapcsolható volna be valamelyik, és akkor neked most milyen jó lenne. Pedig ez nem új találmány: a kedvenc amerikai újságosboltomból kapott blokkok alján mindig ott a reklámduma, hogy "ha most klubtag tennél, akkor ennyi dollárt és centet spórolnál volna". Ezt ráadásul még nem is lenne nehéz megnézni, mert a megfelelő "élesítő" rutinok már amúgy is készen vannak, csak hozzá kellett volna adni a *Tip Wizard*-hoz. Az automaták bekapcsolása az meg egy külön érdekes dolog. Leüt a vásárló az új Office'95 elé és az első, amit lát a *What's New*. Szerintem jó volna egy külön menüpont a *Help*-ben ennek, hiszen az első indítás után már csak erre keresne v. az *Answer Wizard*ot kérdezve hozzátó az oldal. Mindenesetre a *What's New* egy szépen kidolgozott ablak, ahol lel vannak sorolva az újdonságok, és mindegyikre ráclickelhetünk, hogy részletesebben is olvassunk róla. (Ez az ablak maga egy komoly probléma, ld. lejjebb) Ráclickel mondjuk az *Automatic Lists*-re. Az itt kijövő oldalon fel van sorolva vagy öt automata lehetőség, de csak a *Headings*-nél írják le, hogy ha használni is szeretnéd, akkor előbb a *Format/Options/Autoformat* menüben be kéne kapcsolni. Mivel a *Tip Wizard* sem szól, úgy érzem ezeket a lehetőségeket igen hatékonyan sikerült eltitkolni egy csomó user elől. Egy megoldás, ha a végleges verziónban — én csak a preview-t láthattam — ezeket az automatákat alapbeállításként bekapcsolják. Mint említettem már, a *What's New* ablak egy külön varázslat. Ugyanis igen nehéz rábbszólni, hogy menjen már háttérbe. Láthattok itt egy képet, ahol éppen ez folyik: a *Notepad*-et választottam ki, de elől még a *What's New* ablak látható, pedig inaktív. Érdekes egy multitask rendszer az, ahol valamelyik task ablaka így elfoglalhatja a képernyőt egy másik task elől. Van egy "egyszerű" megoldás: leclickinyíteni és visszazavartani a *Notepad*-et, ilyenkor azért elég sűrűn sikerül úgy a képernyőre varázsolni, hogy lássuk is, amit belelrunkt. Mert természetesen a *Notepad*

aktiválódik ha kérjük, abban nem képes megakadályozni az egyik program a másikat, csak éppen nem látszik.



Ezt a gyönyörű eltektust egyébként még nem sikerült másik ablakkal előidézni, csak az Office'95 *What's New* ablakaival. Viszont a másik alkalmazás lehet például a Word'95 is, azzal még szebb effektus idézhető elő — lásd a képen — mégpedig az, hogy a Word'95 van leghátul, a *What's New Excel'95* középen a tetején pedig a Word'95 valamelyik menüje...



Ha egy programot behívunk, majd *help*-et kérünk, és azt lezárjuk, akkor legtöbbször nem a program lesz utána aktív, hanem valamelyik másik task, vagy egyik se. Elég szép meglepetés volt, amikor az egyik Office'95 alkalmazás helpjéből kilépve Alt+F4-t nyomtam, erre megkérdezte, hogy tényleg reboot-olni akarok-e — tényleg kitalálta még a gondolatomat is, de azért természetesebbnek éreztem volna, ha a programból lép előbb ki.

És végül egy furcsaság a Win'95-ből: a Win 3.x-t használva megszoktuk, hogy a Program Manager is egy task. Pl. Alt+Tab lenyomásával simán hozzáférhetünk. A Win'95-ben azonban a desktop nem egy task, tehát nem lehet hozzáférni ilyen egyszerűen: le kell kicsinyíteni, arrébb kell vonszelni az útban lévő objektokat. A Start menü a bal alsó sarokban elérhető, ha nem kapcsoljuk ki, de sokszor a desktop jobban használható "Szerencsére" van a Minimiza All az alsó sorban jobb clickelőkre. Azután pedig van Undo Minimize All. Ez így egy kicsit kényelmetlen.

Összefoglalva a tapasztalatokat: Aki az Office 4-et használta, annak a sokkal egyszerűbb kezelés miatt feltétlenül érdemes át-
térni az Office'95-re.

ChX

További információk:

2MS INFO

Tel.: 267-4636

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(9.rész)

(De csak azért mert ha az előző dupla szám volt, akkor az a rész is "dupla cikknek" számolt)

Lám elkezdett a mindenki által várt várt suli, s mi is folytatjuk a pixelek b' "ogatását. (Tök poén ezt írni, mikor épp most indulok nyaralni...)

Akkor most találóznék abból az 1 azaz egy darab levélből, ami prg. témában eljutott hozzám. *Marx Dániel* (MAXX) levélvilágított engem, mi be-názlam el annakidején, amikor a VESA lapozó rutint protected módból akartam meghívni. Elküldte a megoldást is, aminek működnie kell, sajna nem volt időm kipróbálni.

Tehát, odáig OK, hogy létre kell hozni egy LDT deszkriptort, ezt beállítjuk pl. a lapozó rutin címére (baso), ill. mondjuk legyen 0fffh a limit, akkor (remélhetőleg) nincs gond. Ez még koránt sem elég, mivel ha a lapozás befejeződött, a program 16-bites kód lévén egy 4 byte-os címet feltételez a veremben (2 byte a szegmens, 2 byte offset), tehát csak olyan szegmensbe tudunk visszaugrani (pontosabban olyan szegmensből hívhatjuk a lapozót), ahol a hívó utasítást követő op.kód biztosan 0fffh alatt van. Tehát létre kell hozni még egy LDT deszkriptort, és majd innen hívjuk meg a 16 bites kódot.

Ez a dupla-kapú módszer már nem biztos, hogy nagyon megéri, de azért valamivel még így is gyorsabbnak kell lennie az INT-nél. Alani következik valami source részlet, ami ezt az inicializálást végzi el.

```
WinFuncPtr dd ? ; a lapozó
; rutin címe, ezt kérdezzük
; le, mielőtt az inicializá-
ló
; rutint meghívjuk
desc db 0ffh, 0ffh,
0, 0, 0, 9bh, 0, 0
; a lapozó rutin 16 bites
; deszkriptora
desc2 db 0ffh, 0ffh,
0, 0, 0, 9bh, 40h, 0
; 32-bites deszkriptor
; 140h miatti
sel1 dw 0
sel2 dw 0
setpage dw 0, 0, 0
```

```
; ez a programrész végzi el
az inicializálást
xor ax, ax
mov cx, 1
int 31h ; LDT
deszkriptort
; kérünk (1-et)
mov [sel1], ax
; most az első deszkriptorba
beírjuk a lapozórutin szegmensét,
persze
; lineáris címként, ez lesz a
bázis.
```

```
mov bx, ax
movzx eax, word ptr
[WinFuncPtr+2]
shl eax, 4
mov word ptr [desc+2], ax
shr eax, 16
mov [desc+4], al
; inicializáljuk a deszkriptort
lea edi, desc
mov ax, 0ch
int 31h
```

; a setpage-be beírjuk a 48-bites pointert: 16-bit a szelektor, 32-bit az offset

```
movzx eax, word
ptr [WinFuncPtr]
mov dword ptr
[setpage], eax
mov word ptr
[setpage+4], bx
```

; újabb deszkriptort kérünk

```
xor ax, ax
mov cx, 1
int 31h
```

```
mov [sel2], ax
mov bx, ax
mov eax, offset back
mov word ptr [desc2+2], ax
shr eax, 16
mov [desc2+4], al
mov [desc2+7], ah
mov ax, 0ch
lea edi, [desc2]
int 31h
ret
```

; ez a rutin vége, folytatódhat a program

```
back: ret ; ide fog vissza
térni
; a 16-bites lapozó rutin
```

; egy példa a lapozó rutin meghívására:

```
push cs
push offset bb
push dword ptr [sel2]
jmp fword ptr [setpage]
bb:
```

Akkor ennyit a levél, köszö a segítséget. Ezt a hívogató rutint nem árt makróba tenni, valamint ha ennél gyorsabb megoldás nincs, akkor mégsem ajánlott a dolog (szerintem). Annát is inkább, mert kedves kis General proteccion lauli-okat kaphatunk, ha a lapozó rutin valamit CS-on keresztül próbálna meg elérni. A kártyákhoz kapott VESA driverknél (ill. amik már eleve benne vannak a BIOS-ban), ez nem nagyon fordul elő, de pl. MAXX szerint az UNVBE-nél már előjön a dolog.

Az UNVBE-től jut eszembe, hogy megkezdett az 5.1-es verzió (pl. egyes francia CD-mellékleteken volt rajta — ez nem rejtám). Mindenképpen ajánlott a beszerzése, mindjárt kiderül, hogy miért. Az nem baj, hogy csak shareware verzió, 21 napig azt is lehet használni, aztán automatikusan átvált UNVBE/lt-be, és a mindjárt sorra kerülő szuper(ténylogi) funkcióit kedvesen kikapcsolja. Nem baj, lehet újrainstallálni... A kissé jobban képzelt codor rögtön ráveti magát a Turbo Debugger-rel (TD leírás a PC-s játékok 3-ban!), persze előtte nem árt csak simán View-ben (NC/VC/DN-F3) belekukkantani.

Nicsak, milyen szép számok vannak itt a közepé felé, ráadásul három is (space van köztük, a kötőjelről nincs vége).

Nem ilyenek szoktak lenni a regisztrációs számok? Próbáljuk ki mondjuk az utolsót, ugyanis ez az Ultra verzió regisztrációs kódja. No problem. Persze ügyis mindenki megveszi, igaz?

Szóval az 5.1-es verzió bevezette a VESA 2.0 szabványt, (amit még máshol nem láttam — eddig) s ez nem kevesebbet tud, mint hogy (állítólag) 32-bites lapozórutint is tartalmaz, amit szabadon felhasználhatunk a saját kódunkban.

Sajnos ennek használatára eddig nem jöttem rá, de a SciTech software site-ján lennie kell valami docnak, csak kérdés, hogy letölthető-e. Azért nem kell sírni, van még egy dolog, ami a mai évek óta minden kódolót vágyó (már aki kicsit kényelmesebben akar prg-ílni), azaz a Linear Frame Buffer technika.

Ez azt jelenti, hogy az EGÉSZ videó memóriát látjuk, ÉGYBEN, és NINCSEN SZÜKSÉG LAPOZÁSRA. Igen, jól olvastátok. Ezzel nagy mértékben tolgosítható a VESA-t használó programunk. Sőt, az UNVBE támogatja pár non-standard felbontás használatát, külön kódot kaptak ezek is, tehát nem kell a CRTC-regiszterekkel vészolni.

A programhoz adott doksi szerint minden általán támogatott kártyán tudja a Linear Frame Buffer-t, ill. a non-standard módokat, kivéve a bug-listában felsoroltakat, ami azért előbb-utóbb (remélhetőleg) változni fog.

Mégis azt mondom, hogy használjátok ki a LFB-ben rejlő óriási lehetőségeket (kisebb, gyorsabb, egyszerűbb és áttekinthetőbb code).

Akkor talán ideje lenne elárulni, hogyan is kell használni. A doksi szerint protected mode kell hozzá, de kipróbáltam, és ment real módban is, ha az A20 line enabled. Viszont V86 módban se, hogyan sem akart elindulni (tehát EMS driver, Win95, OS/2, s.b. nem ajánlott), de valószínűleg a DPMI ere is tud megoldást, csak lusia vagyok megkérteni.

A Config állatában automatikusan beállítja, hogy hol kezdődjön a LFB, nálam pl. 62 MB-ra teszi, és máshol nem is működik. Ha az alapbeállítás nem jó, akkor megpróbálhatjuk felülírni a -l paraméterrel, ami után megakban megadhatjuk a kívánt kezdőcímet, de soha ne menjünk a valódi RAM méret alá.

No, emiatt lehet, hogy a multtask oprendszerrel (virtuális mem, etc.) soha nem fog együttműködni, de engem az egyáltalán nem zavar.

Ha a tesztek lefutottak, már talán rájöttünk, hogy csupán az eredeti mód kódjához hozzá kell adni 4000h-t a LFB-változathoz. Nem ártana még meg tudni, hogy akkor hol is kezdődik, ezt a mode information funkcióval teherjük meg (4001-es VESA szolgáltatás), a CX-be viszoni NE a mai 4000h-re megnevelt kódot hívjuk, mert ezt nem találja meg (vegyük úgy mintha az csak egy flag lenne). A 256 byte-os láblázat 28h-adik eleme (4 byte) a LFB lineáris címe.

Ezzel minden meg is van a speedy SVGA-s programok megréséhez. Itt van pár rutin, ami bemutatja a dolgokat a gyakorlatban, persze prot.módban, *WinGam Calat*

Persze ez csak egy kódírszet, önmagában nem fordítható. Ja, mivel ezt a LFB módot addig csak az UNVBE tudja, nem árt, ha azt is tudjuk detektálni. Ha AX=400h, BX=1234h-val hívjuk az INT 10h-t, DX-ben visszakapjuk az UNVBE szegmenscímet (ez akkor hasznos, ha utána más progi is ráül volna a 10h-s megnevezésre, ilyenkor nem tudnánk az interrupt vektorok olvasásával meg tudni a szegmenscímet). A szegmens első néhány byte-ja az alatt UNVBE címke után álló szöveget kell, hogy tartalmazza, (ill. egyóhként a Config által előrehozott valamit. DRV kezdődik, valamint a 180h-s byte-tól kezdve megtaláljuk a LFB báziscímet is, de ez nem tegálls, tehát gondolva arra, hogy később megváltozhat, inkább a szabályos mode info-t hívva kérdezzük to!)

```
.data
_VNFM dd 0
; Amount of Video Memory
_LFBBase dd 0
; Linear Frame Buffer base address
_VESAInfo dd 0
_RealSeg dw 0
_RealSel dw 0
```

```
UNVBE dd 'Universal VESA'
VBE '
UNVBElen equ $-UNVBE
```

```
_VBEMODES STRUCT
vbe_code dw ?
vbe_xres dw ?
vbe_yres dw ?
ENDS
_VBEMODES Size equ 2*3
```

```
_VBEMODModes dd 0
_VBEMODES S_VBEMODES 32
dup(0)
```

```
.code
; Megnézzük, hogy van-e 5.1-es,
; vagy újabb UNVBE
; Ha minden OK, RAX 1, különben 0.
outDetecrVBE PROC
push es 1
mov ax, 4001h
```

```

; Az UnIVBE szegmensét
mov     bx,1234h
; kérdezzük le
int     10h
cmp     al,4fh
jne     GUI_DVBE_Error

movzx   esi,dx
shl     esi,4
push    ds
pop     es

mov     edi,0 UnIVBE
mov     ecx,UnIVBELen
repe    cmpsb

; Összehasonlítjuk a névvel,
or      cx,cx
; valamint az utána következő
jnz     GUI_DVBE_Error
; verziószámot is megnézzük
cmp     b ds:[esi], '5'
jb      GUI_DVBE_Error
ja      GUI_DVBE_Major
add     esi,2
cmp     b ds:[esi], '1'
jb      GUI_DVBE_Error

GUI_DVBE_Major:
mov     ax,100h
mov     bx,256/16
int     31h

; lefoglalunk 256 byte-ot az
mov     _RealSeg,ax
; alapmemóriában
mov     _RealSel,dx
mov     _VESAInfoSel,dx

mov     d
[_RealCall.rc_EAX],4f00h
mov     ax,_RealSeg
mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
mov     d
[_RealCall.rc EDI],0

pushad
mov     edi,0 _RealCall
mov     ax,300h
; Call real mode interrupt
mov     bx,10h
; INT 10h, AX=4F00h - VESA mode
info
xor     cx,cx
int     31h
popad

mov     fs,_RealSel
mov     ax,fs:[18]
shl     eax,16

; mindent csak azért,
; hogy megtudjuk,
; mennyi video memóriánk van
; persze ez az egész ceremónia
; akár el
; is hagyható
xor     eax,eax
inc     eax
jmp     GUI_DVBE_End

GUI_DVBE_Error:
xor     eax,eax

```

```

GUI_DVBE_End:
pop     fs es
ret     ENDP

; Megkeressük az összes 256-színű
; módot, és a kódjukat, valamint a
; felbontást
; a VBE MODES struktúrába írjuk
; A végén a VBE NoOfModes adja meg,
; hogy hányat találtunk
guiGetVBE Modes _PROC
push    es fs

mov     ax,100h
mov     bx,256/16
int     31h
mov     _RealSeg,ax
mov     _RealSel,dx

mov     fs,_VESAInfoSel
; a VESA info 16-odik byte-jától
movzx   esi,w fs:[16]
; van egy FAR pointer,
; ami az elérhető
; módok kódjainak listájára mutat
shl     esi,4
add     si,w fs:[14]

mov     edi,0 _VBE MODES
xor     ecx,ecx

GUI_GVM_Next:
mov     ax,ds:[esi]
cmp     ax,0ffffh
; Diff fih jelenti a lista végét
jz      GUI_GVM_End

mov     ds:[edi.vbe_code],ax
movzx   eax,ax
mov     d
[_RealCall.rc_ECX],eax
mov     d
[_RealCall.rc_EAX],4f01h
mov     ax,_RealSeg
mov     w
[_RealCall.rc_ES],ax
mov     d
[_RealCall.rc EDI],0

pushad
; minden egyes módról bővebb infót
mov     ax,seg _RealCall
; kérünk
mov     es,ax
mov     edi,0 _RealCall
mov     ax,300h
; Call real mode int
mov     bx,10h
; INT 10h, AX=4F01h - get
; VESA mode info
xor     cx,cx
int     31h
popad

mov     fs,_RealSel
cmp     b fs:[18h],1
; ha nem 16 színű
jne     GUI_GVM_NoGood
cmp     d fs:[20h],0

```

```

; ha nem hi-111.true-color:
jnz     GUI_GVM_NoGood
mov     ax,fs:[12h]
; ezek után kitöltjük a _VBE MODES
; struktúrát
mov     ds:[edi.vbe_xres],ax
mov     ax,fs:[14h]
mov     ds:[edi.vbe_yres],ax
mov     eax,d fs:[28h]
or      eax,eax
; ez itt látszólag felesleges,
; csak
jz      GUI_GVM_DoNext
; a biztonság kedvéért, ha mégis
; lenne
; olyan mód, amihez nem lehet LFB-
; t
; használni, ilyenkor a cím
; ugyanis 0
mov     _LFBBase,eax
; Beírjuk az LFB címét. Inkább
; többször, mint egyszer se.
GUI_GVM_DoNext:
add     edi,S_VBE MODES_Size
inc     ecx
; go to next available video mode
GUI_GVM_NoGood:
add     esi,2
jmp     GUI_GVM_Next

GUI_GVM_End:
mov     _VBE NoOfModes,ecx

mov     ax,101h
mov     dx,_RealSel
; felszabadítjuk a lefoglalt
int     31h
; DOS memóriát

pop     fs es
ret     ENDP

```

A használható 256-színű video módok, immár kibővíve (remélem, hogy más kártyán is egyezik a kódjuk, de ez nagyon valószínű)

mód	Xres	Yres	
153 -	320	x 200	
156 -	360	x 200	ime a
154 -	320	x 240	non-std.
157 -	360	x 240	módok!
155 -	320	x 400	
158 -	360	x 400	
11C -	640	x 350	
100 -	640	x 400	
101 -	640	x 480	
103 -	800	x 600	
105 -	1024	x 768	

No, azt hiszem, hogy itt be is kell jelezni, mert ugyan lenne még mondanivalóm, de az oldal már (remélhetőleg) a vége felé jár. Igaz ugyan, hogy most a vonalrajzolóhoz kapcsolódóan a képernyőre végábról (clip) akartam szólni, de erre már valószínűleg csak a következő számban kerül majd sor.

DoT



COMPUTERBONTÓ

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfelelt és leselejtezett kiegészítők nagy tételben való megvásárlása.

Használt, működő számítógépek!!!



Arjegyzékünk a FAX-banban: Tel.: 180-8511 Kód 1486# TONE Üzem-módban

H.F.H. Kft.

1081 Budapest, Légszecs u.4.

Nyitvatartás: h-p: 9-17h-ig Tel.: 06-30/426-491, 06-30/405-175

Játékok CD-n!

Tornado: 1.300,- Ft, Grand Prix: 1.896,- Ft,

Warcraft: 5.979,- Ft, Inferno: 7.192,- Ft

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Használt számítógépek adás-vétele! A használt számítógép értékének beszámítása vásárlásánál



Boomerang Computer

PC AKCIÓ!

1147 Bp., Fűrész u.7. Tel.: 252-2388. H-P: 9-17h-ig

Multimédia tartozékok beépítése

Sound Blaster komp. hangkártya hangszóróval: 5.996,- Ft

386DX40 color konfiguráció: 86.100,-

486DX2-66 color konfiguráció: 99.600,-

486DX4-100 color konfiguráció: 109.900,-

ezek ill. lőnek ránk, hirtelen
Mianan küldött a Vá. rdd k.
közödkd küldötteit, belépnek
hipertébe és a miniszter
lakályos kis bolygón landolnak, h
egy sajátosan előzött ún. n
ránk néhány birtokos és a h
rela hársaságában. Az un
egyébeknél kedvelő hogy ő
papa. Az ölelés elhárítást
némi család peripatvai k
mirek következtében egy
rban helyezked el mink
időig elemelkedhetünk a világ
gairól, különös ir ketteit családunk
és a Vaslörd közötti fenálló kor
sem birtok kapcsolata. A la
lás után papl. idc barátság
hogy minél jobban eldugjon h
ket az Univerzum mélyén m
a relléireles Vaslörd a birtokunkban
levő tudásra vagyik. Az eldugás
ide-oda ködöngő úthajó ind
korlátozódik, ahol min
előldözöste tesznek figyelm
és Doc barátunk nehezele
fenítő beszállunk egy trach
amelyben a Vaslörd néhány
zart egy Malchus (vagy val
ilyesmi) nevű csempész. M
ezekel kinyituk, telebrd b
a kalandvágy (de jó lenne má
kaland Ist), és Doc valam
videoton jelenikező papa
ellenőre nekivágunk, hogy
a nősz Vaslörd

A scenic view of a traditional Chinese building with a tiled roof, surrounded by lush greenery and a body of water, likely a lake or river. The building is partially obscured by trees and foliage. The water is calm, reflecting the surrounding landscape. The sky is a mix of blue and white, suggesting a bright day. The overall atmosphere is peaceful and serene.

Flight Simulator 5.0a - 5.1

Flight Simulator 5.0a

Igen népszerű a szimulátor programokai kedvelők körében a Microsoft Flight Simulator-sorozata, amelynek az egyik leghíresebb 4-es, és a legutolsó, 5-ös változatával már a CoV-ban is játszhatunk. A CoV 43-ban az 5.0-hoz látszólag nem ismerjük, elődjét, a 4.0 változatot jobban kihasználjuk, erről egy részletes leírás látható a CoV 48-ban és 49-ben. A 4.0 és 5.0 változathoz is megjelent egy repülőgép és scenery-tervező kiegészítő program az *Aircraft & Scenery Designer*. Erről a CoV 50-ban kapunk részletes útmutatót. Az FS 5.0-hoz megjelent egyes Sceneryk közül az 5.0-hoz kint a *Japan*, *The Caribbean*, *New York* és *Paris* közül a legutolsót mutatjuk be a PC-s játékok 3. c. könyvében. Azóta ismét eltelt 3-4 hónap, azóval éppen ideje áttekinteni azt, hol tart a fejlesztés.

Több hónapja közösen forog már az FS5 új kiegészítése, az *FS 5.0a Upgrade*. Ez a program egy zsinagorai larmák, viszont csak az eredeti FS5 megjelentése esetén installálható. Alapvetően a MS programozógarádjára áll az eredeti FS5 új verzióját "apróbá" hibák hívalói k javítás, így a dolog volt sharewareként oszti jainl.

A program installálása a 4.4-es lemeztől történik. A már meglévő FS5 directoriát adjuk meg az installálási programnak. Sajnos a meglévő kiegészítő programokai ezután újra le kell rakunk. Ezek alól nem képeznek kivételt azok a shareware scenariók sem, amelyeknél haveroktól, internetről stb. szerzünk be úgy, hogy a BGL-ökkel bemásoljuk a *FLTSIM5* SCENERY alkönyvtárba. Egyébként érdemes az egész művelet előtt készíteni a SCENERY alkönyvtárról egy backupot, és az install után egyszerűen visszamásolni azokat a BGL-öket, amelyek nem szerepelnek ott (Vigyázat, mert az Upgrade installja tartalmazza a régi BGL-ök javított verziót, így ezt a másolás műveletét mindenképpen pl. Nortonnal végezzük, és amikor megkérdi másolás közben, hogy *Overwrite*, akkor azt válaszoljuk, hogy *NO*). Lehetnek problémák is ezzel a módszerrel, mert a próbált scenariók R8 kihozzajszó bllmap pallettelkel is tartalmaznak, amelyek viszont a TEXTURE alkönyvtárban találhatók, és ezeknek könnyedén nyitunk veszhel egy ilyen installálás során. Tehát akinek jobb minőségű BGL-vel, esetleg gyán scenariót (pl. *MS Paris*, *MS New York* stb.) vannak, azok inkább rakják le újra az összes kiegészítőprogramjukat lemezeikről.

A programon pár újítás végeztek az alap FS5-höz képest. A legtöbb persze hibajavítás volt, de a játék is álmont egy kis polozgással.

Az FS5.0a már nem támogatja az CGA monitor. Szép kis fejlődés, nem igaz? Igaz, mindenféle kiegészítés kizárólag VGA és SVGA verzióban jelenik meg.

Egy-két konkrét javulásról is hírt adhatunk. A legszembetűnőbb változás a program indításakor logad bennünk. A default állapot ugye ebben a programban indulás helynek a chicagói *Mexys* reptere a Michigan partján. Az alap FS5 rajzoló is ezt a repteret tervezte meg egyértelműen a legszébbre, de láthatólag úgy döntöttek, hogy az Upgrade-del meg azon is teljesnek. SVGA-n már lassan ott állunk, hogy alig lehet megkölnöböztetni az eredetét, de a "sima" VGA-sok sem panaszkodhatnak. Kár hogy nincs kedvük a 1. programozó & rajzoló garádjának a többi repteret is egy "Acisi" megimpruolni.

Fontosabb hardware javítások

Először szólunk pár szót a hardware kiegészítők támogatásának javításáról. — Az FS5a programozói végre fedezték, hogy a program néha gyenge minőségben zörgő SoundBlaster hangkártyákon. Erről is tartalmaz valami javítást az Upgrade: a régebbi verzióban alfordult az az igen kellemetlen



eset néhány hardware konfiguráción, hogy néhány peronyt kiigazítsanak működés után egyszerűen csak elindult a program. Most azt állítják a programozók, hogy ezzel a verzióval ilyen hiba nem fog bekövetkezni, bár SB PRO-s tapasztalatunk némiképp ellenmondanak ennek. Leajvelel megpöve az FS 5.0a-val is elindultunk, majd néhány perc múlva megállt a hang kicallatolva).

— Az FS 5.0a joystickjele meglavt némi kívánnivalót maga után, némelyik szerkezeten rettetes rászokás indult meg szinte minden kormányozóduálnál. Erre is találomaz az új verzió némi javítás.

Video javítások, kiegészítések

— A FS 5.0 támogatja az *Intel Pentium* processzorait. Olyannyira hogy a program dolokálta, és brómének rendszeresen egy "Error 0039" szöveg kiírásával adott hangot (VGA módban). Az említett probléma minden egyes alkalommal körülörmel konstálta, és röglön unnelplakagási rendelt el Pentium-tulajdonosok, ugyelett. Többé nincs "Error 0039" (FS 5.0a-val).

Software javítások

— Először is essünk túl a *Soluppon*, a *Display*-opcióban új lehetőségünk van a grafikai színi változtatására. A *Whispy Cloud Effects* opció segítségével a felhőket kidolgozásának színvonalát állíthatjuk be. — A régebbi verziókban gondot jelentett a nagy távolságban lévő objektumok grafikai kidolgozása és animálása. Az Upgrade erre a problémára találta meg a javítást. — Szinte tipikus FS-bejelzés a grafikai megoldásokban a különböző objektumok bolldése winchesteri és elg lassan megy. Persze a dolog nem olyan szörnyű, mint a boldogul C64-es FS2-ben, ahol néha túl percekkel kellett várni arra, hogy mellőz-lasson megjelenni pl. *New Yorkban* a Szabadság-szobor, de azért kellemetlen tud lenni az a néhány lötlés miatt páusa egy-egy hosszabb repülés alkalmával. Nos, a készítő állítása szerint ehhez már nem lesz az FS5.0a-val szoracsánk. — Az alap FS5-ös bolldélt lélek jut-lajdonképpen egy felülhészeti kmo-ra. Ehhez képest a grafikai kidolgozás igen gyengére sikeredett. Az Upgrade-del már nem lesz rona, idő kiigazított vanzó. — A repülőgépek modelljeit javították a programozók. A csuszás érzékelése és simulálása lett realisabb, valamint a túllerhelés miatt repülőgépek-sérülések is valóságosabbak az új verzióval. — Azt még mindenképpen el kell mondani a programról, hogy nem teljesen kompatibilis az FS5.0-val. Ez alól azt kell érteni, hogy pl. egyes repülőgépeket nem

lehet csak úgy "álmportálni" a régi verzióba, hogy álmásoljuk a régi lemezekről az *FLTSIM5\AIRCRAFT* alkönyvtárba, mert esetleg nem lesz időkelelesen hű a repesi fizikai modellje. Sajna új tartások után kell nézni ilyen ügyben. Egyébként azoknak a file-öknek az új verziót, amelyekkel esetleg egy amerikai lip-servetől szerzünk be, általában meglátjuk ugyanoll. Már régóta lott vannak a jobbak, az újakkal pedig általában már elove az új verziójú headerrel küldik.

Flight Simulator 5.1

A program — jelen sorok írásakor — már velészínűleg kapható hazánkban. A játéknak lölezik lemezes és CD-s verziója is. Mindkét kiadás tartalmazza az összes újítást, javítást, viszont a CD-n helyet kapott körülbelül 200 reptér is a világ minden tájáról.

Főbb újítások

Első ránézésre nem túl sokat változott a program. A legszembetűnőbb változások a grafikában látjuk. A rajzoló ki-cserélték a régi R8 file-ok löbbségét (gyk ezek a TEXTURE alkönyvtárban találhatók löbziminták). Szép sivatagok, mezők, városok, valamint elég avánl-gázde színvonalú lengerkel lellt repked-lünk. A scenery egyébként műholdas felvételek alapján készült.

A rajzolók gyászok és napszak szerinti dolgozták ki a scenery színait, ami azt jelenti, hogy minden időponban az adott időponthoz tartozó színekben látjuk a világot.

Itt is jelen van a *Scenery Complexity* menüpont, amellyel gépünk sebességéhez állíthatjuk a grafikai kidolgozottság színvonalát. Természetesen itt is érdemes a városnéző séffkon *Very Dense*-re állítani, ha valóban látni is akarunk valamit. Ezt a problémát jobbak úgy oldták meg, hogy a *Startup Situation* helyére tesszünk egy *Very Dense*-es *Situation*-t. További lók az FS5 leírásban (CoV #43).

A repülőgépek kidolgozása is javult, ám komitsem olyan sokat, mint a felszín-minták. Talán a *Cessna* kiüvönözeti képe lett jobb, valamint a *Sopwith Camel* mű-szerfala. Persze a jobbin is tapasztalható néhány apró változtatás, de nem túl felülök.

A repülőgépek modelljeit is változtatták a programozók, így most már valamilyen valóságosbber ragálnak a gépek mozgulatinkra. Pl. jóval könnyebb dugóhúzóba kerülni, mindössze néhány vöd bszzevissza kormányozódukat kell hór-zá, és már vissza is kerülnék az anyalódba.

Kompatibilitás

Ebben a témában nem lehet általánosítani: A MS-léle scenery addonok install lemezekről itt is lölhetők. Már kihoz-ták a *MS Paris*, *MS New York*, *MS Japan*, *MS Caribbean* FS 5.1 változatát is, ám

adullall módjára megpróbálkozunk az FS 5.0-hoz kint a *MS Paris* installálásával, és klárlátunkat alet koronázta. A játéknak *Paris* nagyon szép, mindössze egyetlen apró dolog hiányzik: az eredeti FS5-léle *Paris* hisse kordollogos bolldozását nem bírja az installprogram elmenteni, mivel teljesen más nevű file-ökbe lettük bele a programozók *Paris*-vöd-kell. A scenery abból addó grafikai h-bál csak a legjobb szeműv voheték ész-re, szóval nincs nagy gond.

Nagyobb a probléma a különböző cégek, lársaságok, vagy unalhozó magán-emberek által épített (tervezett) repülő-gépekkel. Ezek mindegyike csak egyetlen egy verzió működik kiigazításalul. Ez azért van így, mert szinte mindegyik upgrade verzió hozott valami újdonságot a repülőgépek listái modelljében. Mind ezek ellenére a legtöbb repülőgéptől el-lérden a *Simula Flightware* nevű elász lársaság által kihozott DC-9 típusú utászallítógep viszonylag lölholdat: irányí-lható (az FS 5.0a verzió). Arra persze ne számítsunk senki, hogy a gép listakal is valóságú repülési tulajdonságokkal rendelkezik, de ez az FS 5.0 és 5.0a la *Simula* eddig ludunkkal csak erre a köi verzióra hozta ki esetében sem volt így.

Most pedig egy hosszú felsorolás következik. A program készítő örlhelellon okból kihalják az új reptérek listáját a kézikönyvből, pedig a szimulátor e lista nélkül lölösséggel játszhatatlan. A felsorolás eléggé lebutított verzió ugyan-csak az állam nevét (név-kal), a reptér nevét (NAGYBETUVEL), koordinátá-jában az alakban kell beépítyóti őket a FS-ben, ha az adott reptere akarunk telepírtálni, valamint ILS adatokat (már ha egyáltalán van ilyen az adott reptér-hez) tartalmaz egymástól / jöllet elva-laszva. Ezenkívül földrészek szerinti bolndásban és lemezzelölben ABC sor-rendben kereshető az adott reptér. Ha egy reptér előtt nincs a lammév, akkor az előző reptérre vonatkozó ál amnev érvény-es ott is.

AFRICA

Azores SANTA MARIA N36 58 24 W25 10 18 ILS 18-110 3
Canary Island GRAN CANARIA N27 55 48 W15 23 41 ILS 031-109 9
Egypt CAIRO INTL N30 7 18 W31 24 18 ILS 05-109 9, 23R 110 3, 23L 109 5
Ivory Coast PORT BOUET N5 15 8 W3 55 42 ILS 1-110 3
Kenya NAIROBI JOMO K'SI 19 6 E36 55 36 ILS 06-110 3
Madagascar IVATO N18 42 E47 28 36 ILS 11-109 5
Morocco MOHAMED V N33 22 0 W7 35 0 ILS 35-109 9
Nigeria ILMURTALA N6 34 30 E3 19 6 ILS 01L 109 3, 09R 109 3
Seychelles SEYCHELLES INTL S4 40 18 E55 31 24 ILS 31-110 3
South Africa D.F. MALAN S33 58 6 E18 36 18 ILS 01-110 3, 19-109 3
South Africa JAN SMUTS S26 8 0 E28 14 36 ILS 03R 109 1, 03L 110 3, 21L 109 9
Sudan KHARTOUM N1 53 0 0 E32 33 30 ILS 18-110 9, 36-110 3
Zaire N'DJILI INTL S4 23 6 E15 27 0 ILS 24-110 3
Zimbabwe HARARE INTL S17 55 54 E31 53 38 ILS 05-110 3

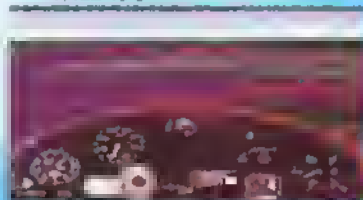


ASIA

Christmas Island CHRISTMAS ISLAND S10 27 6 E 105 41 34
Hong Kong HONG KONG INTL N22 19 6 E 114 12 0 ILS 31-109 9
India BOMBAY N19 5 30 E 72 52 0 ILS 27-110 3
India CALCUTTA N22 39 12 E 88 27 0 ILS 01R 109 9, 19L 110 3
Indonesia BALI INTL S8 45 0 E 115 10 0 ILS 27-110 3
Israel TEL AVIV BEN GURION N32 0 36 E34 52 36 ILS 12-110 3, 26-108 7
Japan KUSHIRO N43 2 18 E144 11 48 ILS 17-108 9
Japan TOKYO INTL (HANEDA) N35 32 54 E139 46 30 ILS 22-111 7, 33-110 9, 34-110 1

NORTH AMERICA — UNITED STATES

Alabama HUNTSVILLE INTL/N34 38 21/
W86 45 56/ILS 18L 111 9; 18R-109.3;
36L 108 5
Alaska DANIEL FIELD/N32 17 58/
W86 23 26/ILS 10-109 9, 28-108 5
Alaska ADAK ISLAND/N51 52 54/W 176
39 48/ILS 23-108 9
Alaska ANCHORAGE INTL/N61 10 11/
W149 58 42/ILS 06R-111 3; 06L
109 9
Alaska WILEY POST-WILL/N71 17 7/W
156 45 57/ILS 06-109 1
Alaska FAIRBANKS INTL/N46 48 9/W147
51 5/ILS 01L 109 1, 19R-110 3
Alaska UNALASKA/N53 53 54/W166 32
42
Arizona GRAND CANYON/N35 57 8/
W112 8 49/ILS 03-108 9
Arizona PHOENIX SKY/N33 26 27/W112
031/ILS 08R-108.3, 26R-111 75
Arkansas ADAMS FIELD/N34 43 45/W92
13 45/ILS 04L 110 3, 22L 110 7, 22R-
110 3
California ALAMEDA NAS/N37 47 26/
W122 19 0



California POINTERVILLE MOUNT/N36 1
46 W119 3 45
California SANTA BARBARA MUNI/N34
25 30/W119 50 31/ILS 07-110 3
Colorado DENVER INTL/N39 50 26/
W104 42 19/ILS 07-111 55; 08-108 9,
16-111 1, 17R-108 5, 25-111 55; 26-
108 9, 34-111 1, 35R-110 15, 17L-
110 15, 35L-103 5
Colorado STAPLETON INTL/N39 45
33/W104 52 29/ILS 26L 110 3; 35L-
110 7; 35R-109 3, 08R-110 3; 17L-
109 3; 36-111 9, 18-111 9
Colorado TELLURIDE/N37 57 13/W107
54 30
Delaware NEW CASTLE COUNTY/N39
40 43/W75 38 9/ILS 01-110 3
Florida JACKSONVILLE INTL/N30 29 59/
W81 41 16/ILS 07-110 7, 13-108 9;
25-109 1
Florida MIAMI INTL/N25 48 W80 17 7/
ILS 09L 110 3; 09R-110 9, 12-108 9,
27R-109 1, 27L-109 5, 30-111 7
Florida ORLANDO INTL/N28 25 18/W81
17 44/ILS 17-111 75, 18R-111 9; 35-
110 5, 36R-110 7
Florida TALLAHASSEE/N30 23 29/W84
20 37/ILS 27-111 9, 38-110 3
Georgia WILLIAMSBURG/N33 38 58/W84 25
27/ILS 08L 109 3, 08R-109 9, 08L-
110 5, 26L-108 7, 26R-110 1, 27L-
108 5; 27R-111 3, 09R-108 9
Hawaii HONOLULU INTL/N21 19 26/
W157 54 54/ILS 08L-109 5; 04R-
110 5; LDA 26L 109 1
Idaho BOISE AIR TERMINAL/N43 33 57/
W118 13 27/ILS 10R-108 5
Illinois Háí ezi mindon Flight Simulator
esnak illeno máris méri (Chicago
környéke)



Indiana INDIANAPOLIS INTL/N39 43 28/
W86 17 14/ILS 05L-109 3; 05R-
111 15, 14-110 5, 23R-110 9; 32-
110 5, 23L-111 75
Iowa SIOUX GATEWAY/N42 24 1/W96
23 9/ILS 13-111 3, 31-109 3
Kansas GREAT BEND MUNI/N38 20 50/
W88 51 26 35-111 9
Kansas PHILIP BILLARD MUNI/N39 4 5/
W95 37 22/ILS 13-110 7
Kentucky STANDIFORD FIELD/N38 10
23/W85 44 13/ILS 01-110 3, 19-111 3,
29-109 1
Louisiana NEW ORLEANS INTL/N29 59
36/W90 15 13/ILS 01-111 7, 10-
109 9, 28-108 9
Maine PORTLAND INTL/N43 38 41/W70
18 42/ILS 11-109 9; 29-109 9
Maryland BALTIMORE-WASHINGTON
INTL/N39 10 25/W76 39 56/ILS 10-
109 7; 15R-111 7; 28-109 7; 15L-

111 95; 33R-111 95; 33L-111 95
Michigan KENT COUNTY INTL/N42 53
24/W85 31 41/ILS 08R-108 3; 26L-
109 7
Michigan MARQUETTE COUNTY/N46
32 4/W87 33 31/ILS 08-110 5
Minnesota DULUTH INTL/N46 50 32/
W92 10 56/ILS 09-110 3; 27-108 7
Minnesota MINNEAPOLIS/N44 53 8/
W93 13 10/ILS 04-109 3; 11L-110 7;
11R-110 3; 29L-110 3; 29R-109 9; 22-
110 5
Mississippi ALLEN C. T. FD/N32 19 2/
W90 1 21/ILS 15L 110 5; 33L 109 3
Missouri KANSAS CITY INTL/N39 18 28/
W91 43 30/ILS 01-110 5; 09-109 7;
19R-109 1; 19L-109 55
Missouri LAMBERT INTL/N38 45 5/W90
22 9/ILS 12L 108 9, 12R-109 7, 24-
110 3; 30R-111 3; 30L-111 5, 30L-
110 55; 12L 110 1
Montana LOGAN INTL/N45 48 30/W108
32 51/ILS 09L 110 3
Montana GREAT FALLS INTL/N47 28 46/
W111 22 7/ILS 03-111 3
Nebraska LINCOLN MUNI/ILS 17R-111 1;
35L 109 9
Nevada TAC CARRAN INTL/N36 5 30/
W115 9 38/ILS 25L 111 75; 25R-110 3
Nevada DOUGLAS COUNTY/N39 0 1/
W119 45 10/ILS 16R-110 9
Nevada RENO CANNON/N39 29 46/
W119 46 4/ILS 16R-110 9
Nevada RENO/STEAD/N39 39 35/W119
52 54
Nevada TONOPAH/N38 3 44/W117 5 0
New Hampshire BERLIN MUNI/N44 34
29/W71 10 32
New Hampshire MANCHESTER/ILS 35-
109 1
New Jersey ATLANTIC CITY INTL/N39
27 25/W74 34 48/ILS 13-109 1
New Mexico ALBUQUERQUE INTL/N35
1 59/W108 37 3/ILS 08-111 9
New Mexico SANTA FE CO. MUNI/N35
37 3/W106 5 17/ILS 02-111 7
North Carolina RALEIGH DURHAM
INTL/N35 53 2/W78 47 24/ILS 05L-
109 1; 05R-109 5, 23L-108 5; 23R-
111 7
North Dakota BISMARCK MUNI/N46 46
4/W100 44 31/ILS 13-111 5; 31-110 3
North Dakota GRAND FORKS INTL/N47
57 8/W97 10 34/ILS 35L 109 1
Ohio CINCINNATI MUNI/N39 6 15/W84
25 17/ILS 20L 110 9
Ohio PORT COLUMBUS INTL/N39 59
27/W82 52 38/ILS 10L 109 1; 10R-
108 7; 28L 108 7
Oklahoma WILEY POST/N35 32 03/W97
38 49/ILS 17L 108 7
Oklahoma WILL ROGERS WORLD/N35
23 49/W97 36 23/ILS 17R 110 7;
35R 110 9
Oklahoma TULSA INTL/N38 11 43/W95
53 13/ILS 18L 108 7; 18R-111 1; 36R-
110 3
Oregon PORTLAND INTL/N45 35 21/
W122 35 25/ILS 10R-109 9; 28R-
111 3
Pennsylvania PHILADELPHIA INTL/N39
51 51/W75 15 25/ILS 09R-109 3; 17-
108 75, 09L 108 95; 27R-109 3; 27L-
109 3
Pennsylvania PITTSBURGH INTL/N40
29 21/W80 13 32/ILS 10L 111 7, 10R-
108 9, 28L 108 9, 32-111 3, 28R-
111 7
Puerto Rico LUIS MUÑOZ MARIN INTL/
N18 26 38/W66 0 5/ILS 08-110 3/10-
109 7
Rhode Island BLOCK ISLAND STATE/
N41 10 5/W71 34 40
Rhode Island GREEN STATE/ILS 05R-
109 3; 23L 109 3, 34-111 5
South Carolina CHARLESTON AFB
INTL/N32 54 9/W80 2 24/ILS 15-
109 7; 33-108 9
South Carolina HILTON HEAD/N32 13
27/W80 41 50/ILS 21-111 3
South Dakota RAPID CITY REGIONAL/
N44 3 0/W103 3 28/ILS 32-109 3
South Dakota JOE FOSS FIELD/N43 34
57/W96 44 38/ILS 21-111 1; 03-109 9
Tennessee MEMPHIS INTL/N35 3 28/
W89 58 14/ILS 09-109 5; 18L 108 3;
18R-109 9, 27-108 7; 36L 108 9;
36R 110 5
Tennessee NASHVILLE INTL/N36 7 1/
W95 40 51/ILS 02L 109 9; 02R-
111 75, 20L 109 35; 31-109 7, 20R-
111 3
Texas FORT WORTH INTL/N32 54 13/
W97 0 40/ILS 13R 109 5, 17L 110 3;
17R 111 35; 31R 110 9, 35L 111 35,
36L 111 9; 36R 110 55, 18L 110 55;
35R 110 3
Texas HOUSTON/N29 59 36/W95 20 24/
ILS 08-109 7; 09-110 9, 14L 111 9;

27-110 9, 32R 111 9, P5-109 9
Texas SAN ANTONIO INTL/N29 31 51/
W98 27 43/ILS 03-109 7, 12R 310 9,
30L 110 9
Texas TSTC WACO/N31 38 23/W97 4 23/
ILS 17L 110 7
Utah SALT LAKE CITY/N40 46 46/W111
58 1/ILS 17-111 5; 34 109 5, 35/
110 1; 16-110 7
Vermont BURLINGTON INTL/N44 28 7/
W73 9 7/ILS 15-110 3
Virginia NORFOLK INTL/N30 53 44/W76
11 55/ILS 05-109 1, 23-109 1
Virginia RICHMOND INTL/N37 30 27/
W77 19 37/ILS 02-110 9, 16-110 7;
34-110 7
Washington FELTS FIELD/N47 40 58/
W117 19 26
West Virginia MILTON/N38 21 47/W82 33
16/ILS 12-109 9, 30-108 7
Wisconsin GENERAL MITCHELL/N42
56 40/W87 53 42/ILS 01L 110 3;
07R 111 5; 19R 110 3, 25L 111 5
Wisconsin WITTMAN REGIONAL/N43
59 23/W88 33 13/ILS 36-110 5
Wyoming CHEYENNE/N41 9 20/W104
48 24/ILS 26-110 1
Wyoming JACKSON HOLE/N43 36 23/
W110 44 17/ILS 18-109 1

NORTH AMERICA (EXCEPT U.S.)

Alberta CALGARY INTL/N51 6 48/W114
1 12/ILS 16-109 3; 28-110 9, 34-111 5
Alberta EDMONTON INTL/N53 18 36/
W113 34 48/ILS 02-110 3, 12-109 9;
30-109 1
Belize PHILIP S. W/N17 32 18/W88 19 18
British Columbia VANCOUVER INTL/
N49 11 42/W123 11 0/ILS 08-109 5;
12 111 1, 26-110 7
Costa Rica JUAN SANTAMARIA INTL/
N9 59 36/W84 12 42/ILS 07-109 5
Cuba LEWARD POINT/N19 54 2/W75
12 24
El Salvador ILOPANGO INTL/N13 41 30/
W89 7 0
Greenland GODTHAB N64 11 30/W51 41
0/ILS 24-110 3
Jamaica SANGSTER INTL/N18 30 0/
W77 55 0
Mexico EL BENITO JUAREZ/N19 26 6/
W99 4 18/ILS 05R 109 1, 23L 109 7
Mexico XTAPÁN/N17 30 6/W101 27 36
Newfoundland GANDER INTL/N48 56
24/W54 34 6
Newfoundland GOOSE/N53 19 12/W60
25 36/ILS 04-109 5, 08-110 3, 13-
109 9
Ontario PEARSON INTL/N43 40 36/W70
37 48/ILS 06R 109 1, 06L 109 7, 15-
110 5; 24R 111 5; 24L 109 3; 33-110 3

OCEANIA

Australia ALICE SPRINGS/S23 48 30/
E133 54 6/ILS 12-109 9
Australia BRISBANE INTL/S27 23 12/
E153 7 0/ILS 01-109 5; 19-110 1
Australia DARWIN INTL/S12 25 0/E130
52 30/ILS 29-109 7
Australia MELBOURNE INTL/S37 40 30/
E144 50 30/ILS 15-109 7, 27-109 3
Australia PERTH INTL/S31 56 30/E115 57
54/ILS 21-109 5, 24-109 9
Australia KINGSFORD SMITH INTL/S33
56 30/E151 10 18/ILS 07-109 9, 16-
109 5, 34-110 1
Fiji ISLANDIADI INTL/N17 45 18/E177 28
48/ILS 02-109 0
Guam AGANA NAS/N13 28 54/E144 47
36/ILS 06L 110 3
Johnston Atoll JOHNSTON ATOLL/N6
43 48/W169 32 6
New Zealand AUCKLAND INTL/S37 0
36/E174 47 30/ILS 05-110 3; 23-
109 9
New Zealand QUEENSTOWN/S45 1 18/
E168 44 12
New Zealand WELLINGTON INTL/S41
19 42/E174 48 18/ILS 15-110 3, 34-
109 9
Papua New Guinea JACKSONS INTL/S9
28 38/E147 13 0/ILS 14L 110 1, 32R-
109 5
Wake Island WAKE ISLAND/N19 16 54/
E166 38 12

A program kilánd, melógen ajánljuk min-
den igényes repülő (szimulátor)-vezető-
nek! Egyetlen hibája az, hogy nincs bön-
ne a világ összes reptere, város, folyó-
ja, hegye, bár az előző verzióhoz ké-
pest: így is bővebb a lefedés! Há! várjuk
szívesen az FS6, no meg természetesen
a már készülő FERIEGE scenery
megjelenését!

PERFECT 2.

Amiata a PANZER GENERAL.
 ugyanígy mondhatnánk a stratégiai és egyéb inkább háborús játékokat, az utóbbi – legutóbbi játékujiókaként – az utóbbi két nagyobb trófeát követően az egyik irányzatba tartozó egy-egy kezdetben inkább szimulátor az utóbbi házi viszonyokat, akár a latványi rovatára is (pl. STALINGRAD), míg a másik irányzat inkább a minél egyszerűbb kezeléssel próbál rájogoktatni a szerelvény magának. Az utóbbihoz tartozik az alább bemutatásra kerülő THE PERFECT GENERAL 2 is. A játékot a OOP nevű cég adta ki, ami Európában nem kimondottan ismert, viszont az amerikai piacon igen szép sikereket ért el, mert ki magának,

Az inlábom megégethetjük, amint egy élelmet harckocsi ágyúval foglól ki! Szeretném, majd a ténnyébe csöpporok! Ennek első pontja az erre vonatkozó HELP, ami egyébként a játék minden egyes lépésében megtalálható, és gyakorlatilag teljesen belelebegessé lesz bármilyen kezelőszármalutól (Gondolom, a lopott példánnyal rendelkezők legnagyobb örömeim...) Tehát ezzel most ne is foglalkozunk, inkább indítsuk a játékot a NEW GAME-mel. Ezután azonnal kiválasztanunk, hogy csak egy síma scénarióval akarunk játszani, vagy egy hadművelettel.

Ha szimpla scenárióvá választunk, akkor lesz választás a lehetőségek között, majd 20 különböző hadszíntér között válogathatunk, amelyek között van egy jónépszerűtlen is, de nagyjából egyélt, képzeltbe szűkítve. Mindengyket végül szövegezték, a történetet előlélték az időt a PERFECT GENERAL 3 megjelöléséig. Ezzel a szöveggel, hogy egy pár scenárióban lehet tucatszám működni (pl. villát átvenni), amely minden körben egyetlen győzelemmel engedélyt csak vásárolni, működőben az ellenfél vagy három ténnyel hajkáltszálga (két). Gondolom, a készítő is a luga-



Aggsem ezt a *Big River*-partit már nem lehet elveszteni!

lák voltak, hogy mindet végigleszel-
jók. A *Show Room* Map megmutatja
a teljes házmuveleti területet, a
View Description pedig egy rakás
infót kaphatunk róla. Utóbbi azt ta-
karja, hogy itt kapjuk meg a helyi
helyzet általános leírását, a két föl-
kező pénzösszegét (*Buy Points*,
tulajdonképpen ugyanaz, mint a
PANZER GENERAL-ban a *Prestige*),
az utánpótlásra (*Reinforce-
ments*) vonatkozó infokat (már
amennyiben lesz); a populációpek-
hezjárására vonatkozó megköte-
seket; az időjárásjelentést (*Weather*);
valamint a különböző opciókat
(*Source*).

Anonymuson Full Campaign játszottunk lezáró némi eltérés a scenárióhoz képest. Az első rögön az, hogy míg ott az egy-háztalékos a győzelmet úgy érte el, hogy megvárta az utolsó körre való pontot, addig nálunk az utolsó körre való pontot szerezte meg, mint az előzőnél. Azaz a harmadik helyett az első helyet, így a második csak akkor

győz, ha elérte a kitűzött célt. Négy nagyobb, II. világháborús hadművelet közül választhatunk, és mind-egyikben nagy alvállalkozást kell sorban végrehajtani. A következőkbe csak akkor léphetünk, ha a View Campaign opcióban megadtuk a szint győzünk (illetve ha a védők lejátsszunk, akkor, ha othárítottuk a lámadók célját).

Play végeztése után kapunk pár
indítási opciót. Mindenekelőtt a
Create New Playerrel hozzunk létre
egy új játékos, vagy a teletto levő
ablakokkal válasszunk ki egy régebbi.
A főbb beállítások körülbelül az alap-
állapothoz áll a egésszelebb a váló-
sághoz (szóval nem nagyon kell
pizskálni őket), de azért szándunk
vágja a jelölésűkön:

Game Type III állítja be, hogy a Player 1-ként megadott játékos támadót vagy védőt játszik-e. A támadók pirossal lesznek jelölve a védők kékkel!

Game length: Pár scenario lehet egy pár lépéssel tovább is játszani, itt adjuk meg, hogy a rövidebbet vagy a hosszabbat akarjuk.

Külly: Ezzel azt háláljuk meg, hogy az általánál egység csak akkor szenvedjen veszteségeket, ha a támadás egyben halálos is van (Fuli küll), vagy a halálatoknál folyamatosan legyen az ereje (Paria Küll). Az utóbbi logikusabb.

Mit style Random Himnét vétetle a
találat. Always Himnét pedig biztos.

Signifikáns stílus: Csak akkor állítható ki, ha az egyik játékos a számlitőgépre lesz. **Limit to LOS** beállítva csak a látótávolságban levő, terepakra dőltek állni, nem távolra elleneséges csapatoknál láthatók.

Mines ara: Láthatóak legyenek a szellemek a földön, vagy csak azután, miután rájuk sötétülnek (Hidden until found).

Environment effects: Állandók vagy változók (Variable) az időjárás hatások.

Units in friendly cities are. Ha
Repairment állítunk be, akkor a
saját városban legalább egy kör
előtű csapatok vesztesége tétől-
tódik. Ez leginkább a támadó dol-
gát nehezíti.

Azút még van egy pár opció, amelyből még a *Delays* időmel pár szóba írt lehet beállítani, hogy a program milyen gyorsan válassza az üzemeisorban megjelenő szövegeket, továbbá az éppen mozgatót egység sebességét. Az utóbbi en le szoktam venni 1/8 másodpercire, mert késsé unalmas végigvárni, amíg mondjuk egy lövésé több mint húszmás lép az úton, de ilyenkor is is mondok arról, hogy mozgás közben kéj valamilyen ellenőrzést (ld. később).

A kövekre való lépés a bővásárlás a különböző egységekből. Felül találjuk, hogy mennyi nyitási pontunk van, mennyi használatot, lel és hány egységet voltunk boldí, alul pedig a re-
pülőgépek és a pozíciók száma, ahova az ionnani viselő egységeket letelepítjük (ulánpóllás, lázban nem igazán jó, ha több csapadékot veszünk, mint a lényeg letelepítünk). Pár szót az egységekről:

Míne! Akna, használatát gondolom egyértelmű. Ha a számítógép ellen látszik, akkor átfutásban kiszugárzik! Is, ha az akna hűtőben van, és kikeletti vagy visszatérő, az az egységével. Ezt kollektív, ki lehet használni például az első scenariónál (*Big River*), mikor is látnak aknákat elhelyezünk a játéklemezre, a szükséges helyre, amelyeken pedig a vasútvonal vezet át, azon szépen átdobáljuk a csapatainkat a túlsárra.

Infancia: Gyalogság. A játékbarmintajdonképpen semmi sem jarmert még uton is mindössze csakketöltő tud lépni, és legtöbbször másikgyalogságot lehet támadni velük. Arra szoktam használni, hogy az elfenségitől jó messze levő városokat őriztelem velük.

Machine Gurt. Gyalogység géppuskával. Ugyanaz, mint az előbb, de az ülésnél repülőgépre és erősebb a sáma gyalogységnyi.

Engelbert: Jelentésu szerint műszaki, ill. tulajdonképpen gyalogság géppuskával és páncéltörővel.

Bazooka: Gyalogság páncélőkö-
löl, löbel vele tankokat is támadni.

Armored Car v. **MG** páncélosok
goppuskával. Az egyik legjobb elő-
ség mert ezzel lehet a legjobban le-
ni, bár páncélosok ellentétben a gyen-
gék. Illyenkor a célzó az az ellenség
től elfoglat, vagy a hozzá közel fe-
lő városokat védeni. Mivel szépen
hullanak, az utánpótlás is részben
páncélosokból építendő van lefoglalni.

Armored Car Ugyanaz, mint az előző, csak géppuska nélkül, tehát repülőgéppel nem lehet.

Light/Medium/Heavy/Elefant Tank
Páncélosok. Minél nagyobbak, annál kevesebb a mozgási pontjuk, viszont annál erősebbek.

Mobile Artillery: Mozgó, közepes erejű tüzérség
Heavy Artillery: Nehéztüzérség

Nem lehet mozogni, tehát a játékos elején úgy próbáljuk elhelyezni (lehetőleg egy dobblelőn), hogy belőle hessen az a terület, ahol zúzni szeretnénk.

Light Artillery. Könnyűtüzérség
Nem lehet mozgatni. Kiseb-
b hatótávolságú, mint az előbbi, és csak egy
pozícióra lehet vele zárótűzelőni.

Fortification: Bunkor. Gyalság jobban védekezik benn. Csak olyan pozícióba lehet telepíteni, ami nem út, nem város és nem hegyoldal.





Az Ardenneknél most kicsit hűvös az időjárás

Airplane: Repülőgép. Csak bombázóként üzemel. Igen kellemetlen tulajdonsága, hogy a repülőtéren állva teljesen védtelen: a számlógép kedves szokása, hogy mivel minden további nélkül el lehet haladni az ellenséges csapatok mellett, a páncélkocsijaival nekilőnt a repülőtereinkeket (ha két gép lenne ott, akkor mind a kettőt lögtön el is veszítjük). A jó szokás ragadás, tehát a módszert mindenképpen magunkévá tehetjük mi is.

Done után indul a hadművelet. (A pontokat nem muszáj mindig teljesen elkölteni, mert ha van utánpótlás az adott játékban, akkor a fel nem használtakat későbbre is megmaradnak.) A felső sor bal oldalán találjuk a játék menüjét. Az **Orders**-menűn keresztül adhatunk ki speciális parancsokat az éppen aktuális egységeknek: a **Next Unit** alvált a következő aktív egységre; az **Ignore Unit**al ignorálhatjuk erre a kőre az egységet (nincs parancs), a **Sentry**re őrködni fog (passzív egység lesz, amíg ellenséges egység nem érkezik a közelébe, és csak akkor jelentkezik új parancsra), a **Fortify** ugyanaz, mint a **Sentry**, csak a csapat még be is ássa magát; az utolsó ponttal pedig azonnal a következő lázisa lép-helünk.

A **Game**-menűben az aktuális scénariót indító menü pár infóját (paraméterek, delay, leírás, időjárásjelölés) olvashatjuk újra, megnézhetjük az értékelő grafikonokat, továbbá játékállást menthetünk. Ja, és itt van a **Quit** is.

A **Display**-menűben egy rakás bonuszopcióra létezik: kikapcsolhatjuk a játékok minden kijelzését (városok értéke, hídak teherbírása, stb.), lekaphatjuk a jobb oldalon levő infoablakokat, és még van egy páli ilyen szolgáltatás, amire egész biztosan nem lesz szükség játék közben.

A **Score** mutatja az aktuális eredményt. Ezt a program mindig az utolsó lázisaiban módosítja. Pontokat csak a városok birtoklásával szerezhethetünk: ha az utolsó lázisaiban egy egységünk az adott városban van, akkor a város "értéke" hozzáadódik az eredményünkhöz. Amelyik városban nincs egyik félnek sem csapata, az semlegesessé válik (fehére vált a szám színe) és bankinek nem jelent plusz pontot. Ebből tehát nyilvánvaló, hogy az ellőgtalt városokban ott is kell hagynunk egy egységünket, különben nem sok hasznunk van az elloglalásából. A játék kezdésekor

nem árt először megnevezni a térképet, mert nyilván minimum annyi gyalogosi érdemes vásárolnunk, ahány város a saját területünkön van. Néhányat hajthatunk a lámadó páncélosok után is, az újonnan elfoglalt városokat addig páncélkocsikkal őriztessük.

A felső sor jobb oldalán levő hét ikon a lázisléző. Parancskiadási lázásoknak akkor van vége, ha minden aktív egységnek adunk parancsot, vagy az **Order**-menüből (vagy billentyűzetről). Fázisok:

1. lázís: Utánpótlás (ha van). Ugyanaz, mint kezdéskor a bevásárlásnál.
2. lázís: A nem mozgatható lüzérségnek adhatjuk meg a célpontokat. A választható célpontok a lüzérség elhelyezésétől és természetesen az időjárástól függenek. Nem muszáj ellenséges egységet megadni nekik, lehet területet löni (például szél lehet löni egy hidat, vagy le lehet lozni egy útszakaszt). A célpont kiválasztása után meg kell adnunk, hogy zárólüzet (**Barrage**) vagy célzott lövés akarunk leadni. Zárólüzet esetén a besapódás pozíciójában (nehéztüzérségnél a szomszéd pozíciókban is) egy körön keresztül nem lehet elhaladni. Ha nem zárólüzet lövünk, akkor viszont a srápnélek zavarják a szomszéd pozícióban levő egységeket (természetesen a sajátot is). A lüzérség csak a következő körnek ugyanebben a lázisaiban borja végrehajtani a parancsot, és utána azonnal kiadhatjuk az új célpontot is. A lüzéreknek gyakorta nem erősebbük a célzás, mert gyakran két három pozícióval is elhibázzák a célt (különösen akkor, ha például egy domb tölalárára lönek). Eppen ezért lehetőleg ne lövünk olyan célra, amelyek közelében saját egységünk is találkozik.

3. lázís: A repülőgépek parancsai (ha vannak). A lüzérséghez hasonlóan itt is csak pozíciót kell célpontnak megadni, és a támadás csak a következő körben lesz végrehajtható. Ilyenkor a program még egyszer rákérdez a célpontira, no-hogy esetleg a módosult helyzetből kifolyólag saját csapatot bombázzunk meg (a nehéztüzérségnél sajnos nem szokott ördöklődni...). Ha nem adunk meg új célpontot egy repülőgépünknek, akkor a következő körben átrepülhetjük egy másik reptérre.
4. lázís: A mobil lüzérség lüzelési

tízisa (mozgatni a többi egységgel lehet öket). Ezek nem tudnak zárólüzet löni, viszont azonnal végrehajlik a lüzparancsot.

5. lázís: A lüzbi egység első lüzelési lázisa. A program csak azokat az egységeket adja sorban, amelyek — szorint — van lehetséges célpontja, és rögtön fel is kínál egy célt. Esetleg lehet másikat is választani, de néha egészen saját-ságos módon közelebb fekvő célpontot határovoltságon kívülnek íté. A sikeres találát a véletlenül kívül nyilván annak a lüggvénye, hogy a célpont milyen távolságban és milyen terepen van. A lüzelés eredményéről, és az esetleges találalok hatásáról az üzenné sor folyamatosan tájékoztat. Az 50%-nál nagyobb veszteséget szenvedett egységeket piros körrel jelzi. Azokat az egységeket, amelyek ebben a körben már löttek, egy sárga X jelzi a jelölés.

6. lázís: Mozgatás és egyéb parancsok (ld. **Order**-menü). A program folyamatosan adja sorba azokat az aktív egységeket, amelyeknek van még mozgási pontjuk. A kijelölt cél felé az egységek intelligensen mozognak azon az útvonalon, amelyik a legkevesebb mozgási pontot fogyasztja. Ha a következő pozícióba lépéshöz nincs már ele-gendő mozgási pont, akkor igno-ráljuk az egységet (ha pedig a jelenlegi pozícióban áll má egy sa-ját egység, akkor lépünk vissza egyet). A mozgási pontokra hatá-sal van az időjárás, valamint a te-rep. Ha a mozgaltott egységgel az előző lázisaiban nem löltünk, ak-kor most lehetőség van ellenséges egységeket "legázolni": ha még mozoghatunk, akkor lépünk a po-zíciójába, a program jelzi, hogy mekkora esélyünk van a győzelemre, majd nagy durrogás köze-pette vagy a támadó, vagy a védő oldal. Ez a módszer különösen célravezető az Elefantoknál, ame-lyek közelvein közelre egyébként is elég gyátrián lönek, és ugyanez a módszer követendő, ha egy vá-rostól nem tudunk kifutolni egy beasolt gyalogost vagy páncélko-csot. Ellenséges egységet is tá-madhatunk mozgást: közben amíg mozog, egy villogó célkör je-lzi rajta, hogy valamelyik egysé-günk löhet rá. Ha ilyenkor rákérdeztünk, akkor megáll, és a program mutatja, hogy melyik csap-at lüzeltet rá. Ez a módszer elég hasznos olyan esetekben, ha mondjuk egy bátor páncélkocsi próbál egy repülőgépünket megio-hamozni (meg ha nem vetjük le a **Delay** az elején).

7. lázís: A páncélosok és gyalogo-sok második lüzelési lázisa. Most már csak azok lönek, akik az elő-zet két lázisaiban nem használják el a löszerüket.

8. lázís: Kör vége. A program össze-számlolja a két fél pontjait, ráké-rdez a mentésre, majd kezdődik előlről az új kör.

A képernyő jobb oldalán találjuk a kicsinyített térképet, lejjebb pedig egy pár infót. A zászló mutatja, hogy éppen melyik fél következik lépé-sre, hány kör lett el, és éppen milyen fázisban van. A mellette levő ablak-ban találjuk az időjárásjelölést, ami a mozgási pontokra és a lüzóvoltsá-gokra van hatással. Eső után az utak leláznak, és a sárban minden egyes lépés kétszer annyi mozgási pontba kerül. Ködben (**Fog**) a nehéztüzé-rség lüzóvoltsága ugyanannyira csök-

ken, mintha könnyűüzérség lenne, és a páncélosok lüzóvoltsága is lényegesen kisebb lesz. A lagy (**Frozen**) szintén korlátozza a mo-zgást, de ilyenkor a folyók beágyaznak, és a páncélosok is át tudnak kelni rajta. A **Zin/Zoul** ablak választással val a játékképernyőn levő részt nagyíthatjuk/kicsinyíthatjuk.

A zászló alatti három belü az **Order**-menü három parancsát takar-ja (**Ignore**, **Next**, **Recon Map**), alatta pedig az aktuális egység néhány infóját találjuk: típus, veszteség (**Damage**), mozgási pont (**Fuel**), erő (**Str**), lüzéleskor pedig a támadás ereje (**Damage Hit**). Alul látjuk, hogy az egység milyen terepen áll és an-nak mennyi a tenqerszint feletti ma-gassága (**Alt**). A **Range** távolságmé-része szolgál: ha a mozgási lázisaiban jobb gombbal választunk ki egy po-zíciót, akkor itt látjuk a jelenlegi hely-től való távolságot. Mivel egy po-zíció általában 100 méter felel meg, egyenletre terep esetén ki lehet szá-molni, hány lépés odáig az út.

Az utolsó kör után a program há-rm grafikonban (pontszám, a teljes megszerelhető pontszám, saját-ként megszerzett, veszteségek) összehajti a játékokban végrehajlt mű-ködesünket, majd ennek lüggvényé-ben különböző rangokat adományoz a védőnek és a támadónak. Az ered-mény bekerül a pályafutásunk jegy-zékébe (ahol egyébként állagponi-számokat is számot tart a program), valamint egy hiscore-szerű táblázal-ba, ahol az egyes pályáknál elért jo-bb eredményeket találhatjuk.

Ennyi volt a kezdési ismertető. A lentiekből remélhetőleg kiderül az általában követendő stratégia. Kez-désnek gyalogságot a saját terüle-ten levő városokba, utána a mozgó lüzérség és a páncélosok segítsé-gével szépen sorban verjük ki az el-lenséget a városaiból, aztán tartasuk öket páncélkocsikkal. Az induló egységek és az utánpótlás megosztása már a mindenkor helyzetből adódik.

Szerilem az ilyen típusú játékokat, szóval ezzel is elfoglaltam egy pár órát (márcsak azért is, mert bosszant, ha valahol nem tudok nyerni). A játékoktól eltűlt idő alatt azon-ban semmi olyat nem találtam a **PERFECT GENERAL** 2-ben, ami valamennyire is emlékeztetesse len-né. Igaz ugyan, hogy tőpant egysé-zeit a kezelése, de ez az egysé-rőség rányomta a bélyegét az egész játékra is. Hálba a számos scénario, ha egyszer valaki egy két party után rájött, hogy hogyan lehet nyerni benne, akkor különösebb izgalom már azok sem fognak hozni. Sőt idővel az egész játék elég unatkoztos és ki-sé unalmassá válik. A grafika is pont olyan, mint az egész játék: az a játé-k akár három évvel ezelőli is meg-jelenhetett volna, akkor sem okozt volna senkinek különösebben nagy meglepetést. Esetleg a budget-kat-góriában.

KT



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Az utóbbi időben egyre inkább megszokhattuk, hogy ha egy játék egyenlő több CD-n terpeszkedik, az csakis *Interactive Movie* lehet, és ez a hétköznapi halandók számára kávé annyit jelent, hogy a játékos felől teleannyi energiát sem igényel a game végigszenvedése, mint pl. annak idején a *Space Ace*. Ez részben érthető is és az *Interactive Movie* műfaján belül másra ne is számítsunk senki. Örülünk, hogy legalább itt-ott beleszólhatunk, ami legtöbb esetben azt jelenti, hogy a főhősöket is megölhetjük. Milyen szívesen játszának mondjuk az interaktív *Kisasszonykával*: Lucília nőg a címképernyőt sem érte meg...

Egyelőre ezon típusú érzetéseket movie részetől nem kell túlságosan a hasunkra esni, nagy jóindulattal is csak "egyszerűnek" lehet nevezni a történetüket. Jobb esetben is csak tizedrangú hivatásos színészekkel torgatják az önjelölt rendezők a "movie"-t. Akü mondjuk megvette a **THE DAEDALUS ENCOUNTER** nevű játékot, valami hasonlóra készüljön fel, de pluszban talán egy kis kellemes meglepetés is érheti. Ez a kellemes meglepetés egyáltalán nem abban rejlik, hogy a sztori jobb lenne az átlagnál, mert egy cseppet sem lélekemelőbb a felolvasa, mint a társaié.

Attól sem kell félni, hogy a borító legelején lévő Tia Carrere vagy mianéve jelentősebb emel a gamén. Valószínűleg senkinek nem ugrana be a rieve, ha nem lenne ott a kézikönyv végén zárójelben az is, hogy Wayne's World és True Lies.

Valahogy a movie-részek összeférelése sem segíthet túl sokat az eladáson, mert az finoman szólva a game leggyengébb pontja. Legtöbb embernek annyi elég is lenne, hogy **WINDOWS**, és ez azzal folytatódik, hogy minden movie részt külön meg lehet nézni a játékhoz mellékel QuickTime Viewerrel, egyedül az



Most mit plszkál már ez a tyúk rajtam?!

okozhat gondot, hogy az összes file attribútuma **HIDDEN** is. Az is elég poccsék érzés, hogy a **GRAVIS** nem kezeli tökéletesen, ám a program készítői szerint minden jelenlétebb hangkártyát közvetlenül támogat...

Az eddig felsoroltakat viszont némileg ellensúlyozni tudja, hogy nagyon klassz puzzleket sikeredett kerekíteniük. Sosem voltunk nagyon odaig a logikát gémekeért, de ezek azért letszettek. Nem voltak túl nehezéek talán azért, mert volt bennük elég ötlet és ujszerűség.

Mivel interaktív mozi, belekerül egy kevés akció és kaland is. Az akcióról jobb nem beszélni, ez egy kevés létezés az egér kurzorkájával, a kaland azonban szintén egész lúrható, kell hozzá egy kis gyakorlat.

A stult elindításához kell egyszer egy **Windows**, meg nyolc mega memória is. Az ajánlott gép egy **DX4-100**, de elfut a nyuszibb **DX2-66**-on is, sőt, elméletileg **DX-33**-n is.

Az installáláshoz először tegyük fel a programhoz adott **QuickTime**-t, még ha van lent egy másik változat is. Csak a biztonság kedvéért. Ez a **OTSETUP** könyvtárban van. Ha ez megvan, lehetőleg a 25 megás vinyófoglalást válasszuk, tehát a **SETUPMAX.EXE**-t, jól fog tenni az ideginknek. Ezután természetesen klikaps minden más task, beleértve a **screen saver** is, ami interaktív filmnél amúgy is ajánlott. Mivel kellemes moziézésként ért, hogy a gamében lévő csillagos ég után hirtelen a **Windows** egyik **screen saver**-ének csillagos ége jelen meg... **Smartdrive** és egyéb CD-t is cache-elő mókákat szintén kapcsoljuk ki (persze csak a CD-cache részt), ha marad 8 mega szabad memória. Ne felejtjük el, hogy a játékok inkább 64 vagy 32,000 színtű üzemoóban indítsuk el, mert 24 biten túl lassú lesz 256 színnel elmegy, de itt-ott az nem lenne neki elegendő, ha memóriánk nem csal.

Most már jöhet a játók. Egy igen fontos megjegyzés annak a néhány különcknek, aki olyasfajta kuriozumszámba menő ritkaságokkal tömi a gépét, mint például a **Gravis Ultrasound**. Nálunk több esetben is előfordult, hogy a filmrészek hanganyaga (az a digitál 11 kHz, 8 bit) hirtelen zakatolásba kezdett, ami mondhatni roppant zavaró volt. Ekkor gyorsan nyomjuk le azt a gombot, tehát gombot a billentyűzet alsó része felé. Letel, hogy átvált a képernyő nagyobb méretre, de azt újabb space-szel vissza lehet ugrasztani, a hang pedig újra élvezhető lesz. Már amennyire a 11 kHz megengedi.

Ez csak a kisebb gond, sajnos néhány esetben **ARRAY '4' NOT FOUND** üzenettel szépen letagyasztotta az egész **WINDOWS**-t is, köszönhetően a **GRAVIS**-nek...

A játók lőképernyőjén találkozhattunk először a csodálatos programozó tehetségek alkotásával. Kábé **Visual Basic**ben írták, no nem mint-

ha legalább annak kishasználták volna a teljes képességeit. Nem nehéz észrevenni, hogy ha egy nagyobb menüpont (pl. **OPTIONS**) almenüjéből egymás után többet is aktivizálunk kívánnánk (mondjuk **DIFFICULTY** után **VOLUME**), ahhoz először újból le kell nyomni az első menü meglelő pontját (isoraz **OPTIONS**).

Az alul lévő szavak közül az első a **GAME**. Erdemes megjegyezni, hogy a játék folyamán a mentés nem történhet akárhol, akármilyen pozban, hanem mindig a legközelebbi új filmdarabnál menti. Általában jónéhány perccel a legutóbb átküzdött nehéz rész előtt. Ugyanez vonatkozik a **CONTINUE**-ra is. A **JUMP TO** résszel a program automatikus mentéstőket csinál, csak hogy ezeket **QUIT**-tel kilépés után teljesen elfelejt a gép. Betöltés után is először inkább **CONTINUE**-olni kell, s csak ezután érhető el a **JUMP TO** adta választék.

Az **OPTIONS**-ban a **DIFFICULTY** a logikai részek nehézségét hivatott jelezni, amit minden egyes tömenübe kilépés után újból be kell állítani, kivéve ha **MEDIUM** fokozaton akarunk játszani, mert ez a default. A nehézség változtatásával nem lesznek újabb puzzlek, csak annyit módosul, hogy pár esekben több ugyanolyat kell kiraknunk, megoldanunk. A **VOLUME**-mal természetesen a filmnek hangosságát szabályozhatjuk, csak azért szólunk róla külön, mert a kézikönyv szerint ez csak a Mac verzióban működik, ám a PC-s változatban sem árt egy kis állítás, mert a default túl halkra sikeredett, legalábbis **Gravis**on halk.

Az **EXTRAS** részben a **TRAILER**-rel egy kis folyamatos animációt, a **GALLERY**-ben néhány igazán kiáfa, nagylebontású képet szemlélgethetünk, a **SHIP'S LOG**-ban pedig a játék történetét megelőző két évből néhány naplóbejegyzés olvasható, csak a szórakoztatás kedvéért.

A **NEW GAME**-mel bele is csöppenhetünk az intróba. Ha valaki megijed amialt, hogy nem ért teljesen, mit is mondanak a szereplők, az se fusson ki azért a világból. Csodáltnak, hogy ha az intró csatajeletében lévő beszédet még egy angol anyanyelvű is tisztán kivenné. Köszönjük néked 11 kHz.

A beszéd nehéz érthetősége is szerepel játszik abban, hogy próbálunk rövid tájékoztatást adni a játék felünk lúggellan, filmes menetéről, amiben a szószatyorságon kívül az hajthat még bennünket, hogy a kívánt cselekedetekre csak úgy tudunk utalni, ha behatároljuk, hogy mi történik éppen akkor, amikor azt meg ezt le kell nyomni.

Az előzmények szennet fővessék voltunk az első csillagközi háborúbari, ami kb 2133-ban kezdődött, és cca két évig tartott.

Számunkra még ennél is rövidebb volt, mert egy váratlan Vakkar-támadás elég kollektív változásokat hozott életünkben. Köszönhetően egy szétlőtt vakar-vadász elszabadult darabjainak, katapultáltályunkat igen hamar telcsorélhattuk egy bádogtárláyra. A különbség csak annyit, hogy ez messze kisebb helyen is elég, mert mindössze az agyunkat és az azt fenntartó ketyeréket kellett belezsúfolni.

Következő dolog amire emlékszünk, hogy Ari blizergálja az Interlésszünkkel... A kis hamis. Teljesen ki vagyunk szolgáltatva.

A dolog hátululójá, hogy hamarosan meg kell ismerkednünk az agyunkba tuszkolt drótokkal, és az új menü lehetőségeivel.

Na, a tyúknak most már társa is akadt a bajcsinálásban



Legfeljebb, a bal sarkokban van a LASER DISARMED+ARMED, ez mindössze egy jelzőlámpa, hogy használhatjuk-e a blézert vagy sem. Automatikusan a gép kapcsolja a veszélyhelyzetnek megfelelően, nekünk a dolgunk csak annyi, hogy a módosult kinézetű célkereszttel a megfelelő helyre biggyesszük, és az egér bal gombjával egy nagyot kattintsunk.

Felülről letelé haladva a következő az ANALYSIS, azaz analízis. Jónéhány esetben szükségünk lesz rá, ajtóknál, kódoknál, ismeretlen hajóknál.

A DIAGNOSTICS a majdan kiválasztandó pilóta szondák egységeinek "egészségi" állapotáról ad további információt.

A YES+NO értelme sajnos nem értünk még rá, de nemzetközi szakértők bevonásával kutatásunk továbbra is nagy erővel folytatódik. Hát ha ez megoldás a rákra is...

A STATUS menüpontra nem volt valami túl sokszor szükség, az időpontot és a hőmérsékletet kívül semmi mást nem adott meg. A hőmérsékletéről még a játéknak napközeli pillanataiban is csak annyit tudtunk mondani, hogy 303 Kelvin, hűvös süllyedőre két másodperc múlva a felhőben az egész berendezés.

A STARTUP-ot is csak azért töltjük be ebbe a menübe, mert volt még hely. Később lesz rá szükség, hogy utána a DEPLOY-t használhassuk.

A DEPLOY-jal küldjük útjára mozgatható szemünket és fülünket, az űrhajó szondáját. Jó, lehet, hogy mindenki tudja mozgálni a szemét, de ezt egészen máshogy kell értelmezni, a mozgatót itt azt jelenti, hogy el is lehet küldeni, akár jó messzire. Sajnos ebből a szondából csak egyetlenegy van az Artemison, így jobb rá vigyázni, ha akarunk is valamit csinálni a gamében. A szondán van egy beépített zseblámpa, valamint egy kar, és természetesen a blézert is erre van ráépítve.

GRAPPLE ARM a fenlébe emelített karunk, használata elég egyértelmű.

A FLOODLIGHT a színléte emelített zseblámpa, aminek segítségével nemcsak a sötétséget oszlatjuk el, de még kommunikálni is tudunk a majdan megjelenő idegenekkel és berendezéseikkel.

A SEND leíralt mellett a jobb megfigyelők egy-egy neonsort is láthatunk. A játékokban lesz olyan rész, ahol analízis után a szonda furcsa jeleket talál (Például zöldre színeződik? - CoVboul), amik valójában szinkódok, és ezeket elmenthetjük a szonda memóriájába. Sajnos csak 16 hely jutott szinkódoknak. A SEND-től jobbra és balra lévő sárga bigyulakkal változtathatunk az elmentett kódok között, a SEND alatt pedig láthatjuk, hogy az egyes kódok milyen színekben állnak.

A színskála feletti lévő három gomb, az IR, VIS és UV elég zavaró lehet, az ember még azt hiszi, hogy valamikor szükség is lesz a játékban az infravörös és ultraibola spektrumra is. De nem. Örömmel tudjuk szeretnecsé olvasóinkat, hogy életük ezzel az információval sokkalta gazdagabb lehet, mindenféle sorolás nélkül, mindössze annyi kell tenniük, hogy a lehető legtöbb pénzt elküldik a CoV címére a lehető legközelebbi idő alatt, akár COM-WARE termék megrendelésének, akár hirdetés feladásának formájában is.

A színskála alatt lévő gombokkal megfelelő színű fényt tudunk villantani egy időre, léteve, hogy a VIS spektrum van bekapcsolva. A színek

színeit (ha valakinek gondja lenne a színek felismerésével és megnevezésével): piros, narancs, sárga, zöld, kék, lila (game szerint bíbor).

A legalul lévő piros szöveges ablak a teljesen felesleges információkon kívül az ún. soft controlokat is tartalmazni fogja, azaz itt lehet lenyomni a szinkód elmentéséhez szükséges SAVE gombot, és itt találhatjuk meg majd a gyorsításhoz szükséges korek valamit is.

A videóernyőn annyi a lényeg, amennyit látunk, de innen kell majd irányítanunk a szondát, ha a gép engedi. Az X alakú célkereszttel — főleg ha anímal — mehetünk előre, a kép jobb és bal szélén lévő zöld csíkok mellett a kurzor jobb és bal nyílra vált (van egy rész a 2. CD vége felé, a lila sötétben, ahol nincs zöld csík, de a kép szélén a kurzor átvált), ezzel természetesen a megfelelő irányba fordulhatunk. A kép felső és alsó szélén vagy feléle és lefelé fordulhatunk, vagy körbeforduló nyíl esetén hátrafordot csinálunk.

A képmagyót teljes méretűre is átkapcsolhatjuk, erre van a SPACE. Ilyenkor jobb a billentyűzetről irányítani, de új adal esetén úgyis automatikusan átvált kisképernyős módra. Az irányítás gombokról.

A - ANALYSIS, D - DIAGNOSTICS, Y - YES, N - NO, T - STATUS, S - STARTUP, D - DEPLOY, G - GRAPPLE ARM, F - FLOODLIGHT, CTRL+I - Infravörös, CTRL+R - vörös, CTRL+O - narancs, CTRL+Y - sárga, CTRL+G - zöld, CTRL+B - kék, CTRL+P - lila, CTRL+U - ultra, CTRL+ALT+DEL - kék, fehér betűkkel. Az ESC segítségével léphetünk ki mindig a főmenübe, ahol ki lehet menteni a kábé három perccel előbbi helyzetünket.

Az irányításról ennyit bőven sok is, ilyeneké tegyelmébe ajánljuk a kép felső részén található szájal is. Lenyomásával előlünk minden a szöveges ablakokból, tehát a jobb alsó sarkokban lévőből és a SEND alatt lévőből is. Igen hasznos, nem dokumentált funkció.

Ari, azaz a parancsnok a hajón, egy kérdést tesz föl, mely szerint működünk-e. A játékok igen hamar befejezhetjük ha most nem választunk, mert kikapcsoljuk a külvilággal kapcsolatot tartó eszközeinket. De jótt játszunkunk!

Ha valaki többet is akar látni a 12 rongyairól, próbálja meg, hogy a YES vagy a NO gombot lenyomja, amíg Ari választunkra vár. A hatás mindkét esetben kvázi ugyanaz, örvendőnek, majd elmondják a szót. Minckell nekik ennyit gesztikulálni...

A háborúnak vége, a vakarók megadták magukat. Ennek az is következménye volt, hogy a katonák nagy részének új állást kellett keresnie, így Ari, valamint a tisztelhetetlen Zack (egyáltalán nem hasonlít az agyerdítők barátjára) egy guberalóhajóra, az Artemisre lettek szándékoztak. Igaz, előtte a Nostromon szíriának volna dolgozni, de a hajón csak sajnos nyolc személynek volt hely, és igaz, hogy lel volna még egy szabad, de az a Cég az istenek se akarta kiadni. Hmmm...

A munkák látnak, hogy reggeltől estig különféle háborús roncsokat keresnek, és az értekes részeket zsebre vigájják. Az Artemisre Ari felpakolják egy vakar hajó hajórnáit, sőt, minket is úgy kölcsönöztek egy laborból. De itt legalább rá lehetünk kapcsolva a hajóra — hát a Zacknek —, ami annyit jelent, hogy látunk is valamit, és nem csak a saját sötét agyunkat, befűröl.



Ez itten a játék egyik legszimpatikusabb szereplője

Cserébe persze elvárják, hogy segítsünk nekik. Rögtön alkalmunk is lesz rá a következő létrészletben, ötven óra múlva. A radaron feltűnik egy nagy vakar szállítóhajó, mivel aszteroidák és egyéb űrhulladékok között van, a mozgékony kis szondával kell átvizsgálnunk. Ari felkér minket a szonda elindítására.

Ha nem csinálunk semmi, Ari csinalja meg helyettünk, azaz ő indítja a szondát, sőtöbbit. Egyedül annyival lesz rosszabb dolgunk, hogy halálra magunkat, mivel húsz perc alatt egyetlen gombot kellett csak lenyomnunk.

Ez a rész az ismerkedés a kezeléssel. Lássuk csak, először STARTUP, majd DIAGNOSTICS, aztán DEPLOY. Már kint is van a szonda a világűrben. (Azért a grafikaért letelesem egy rossz szavunk sem lehet, bár a zene sem lenne rossz, mondjuk 44 kHz-en 16 bittel.)

Következő kérdés: Ari nek egy kis analízis. Munkája. A hitek szerint a hajó lézer ez szükséges anyagokat szállított, lehet hogy a Merkúra, és Buck Rogers barátunk nagy idejében megállította.

A szonda odaért a gép zsillpáhe, a nyitáshoz természetesen a lézer fölötődik fel. Arra azonban vigyázzunk, hogy hova látunk, mert könnyen elveszítjük a szondánkat egy csapda miatt. Keressük meg a kép felső részén lévő két gombot, és a jobbra lévő, kék lélholdra célózunk. Ha ügyesek voltunk, már bent is vagyunk.

Odabent a teljes homály, egészen addig, míg be nem kapcsoljuk a FLOODLIGHT-ot. Ekkor egy szelencsőlódott vakarka vigyorog vissza. Leginkább békára hasonlít, de olyan békára, aminek az egy oldalán lévő lábait összehúzóztatták, a fejét pedig jócskán elbaltázták. Egy kis idő múlva a képen való mozgást gyakorolhatjuk. Először keressük meg a vakar hullát, és próbáljunk meg ráközelíteni (először forogsd letele a kamerát).

Utána nézzünk el a másik irányokba is, próbáljunk megindítani a folyosót. Nem messze találunk egy félbehagyott diszkosz. GRAPPLE, majd analízis. Kiderül, hogy valami értéketlen vakarék cucc, és van rajta egy naplószöveg bejegyzés is, a vakar hajó lakóinak haláláról (kábé: földiek, támadtak, halát). Egyszóval számunkra totál értéketlen, így hamarosan el is hagyjuk ezt a szektort.

A hajó következő állomásait Zack már el is döntötte, a Mizar rendszer. A beszélgetésből kiderül, hogy már voltunk ott egyszer a háborúban, és

jelenleg senki sem járőrözik arra felé, így hogy nyugodtan turkálhatunk, akár a békaszerződés ellenére. Bár Zack minket is megkérdez, teljesen mindegy mit válaszolunk, mert a lialtember listában van kiszolgáltatott helyzetünkkel. Irány a Mizar, a scanner szerint semmi hajó nincs arra felé, tessza az út.

Csak hogy a scanner hátránya, hogy mindössze lémhajókat tud jelezni. És az a hajó, amibe éppen beleütközünk hiperugrás után amorl poliszillkatokból épült. Húha! Az már valami lehet! Talán még egy ionizátoros magmozgató se tudná szellőzni. Plazmavibrátor nélkül semmiképp... A lényeg, gyorsan kell cselekednünk, különben túlmelegszik a hajó. ANALYSIS.

Találkozunk is az első puzzleval, feladatunk, hogy a hajó biztonsági tartalékait bekapcsoljuk. Ehhez a különféle leírásba illő lormákat kell úgy forgatni, hogy a középpontban lévő energiatörzsből eljussan a szoft a kép négy szélén lévő bemenetbe. A forgalásból a lormákra kell kintantani. Nem lesz a baloldali rész bekapcsolása egy túl könnyű feladat, de annyi segítséget tudunk adni, hogy az energiatörzs négy kimenetének mindegyikét csak az adott oldalra lehet elvezetni, azaz a forrás bal részét a bal szélre, a jobbat a jobbra, sőtöbbit.

Ha megvan, a hajó népes legénysége óvraadni kezd. Egy kis csipogás után Zack örömmel közli a hírt, hogy négy órában belül porrá fog égni az Artemis, ugyanis egy kettős nap lángcsóváit közé tart a nagy űrhajó, ahova beszerültünk. Az Artemis hajólművel meg természetesen használhatatlanok. Most akkor ANALYSIS újra.

Mi más lenne a dolgunk? Küldjük ki a szondát, STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY. Szépen körbenézünk mindenre, és a végén meg egy lyukat is találunk, ahol beszálhatunk. Jön utánunk a két ember is, az alkutalmhoz illően öltözve.

Odabent mesterséges gravitáció van, azonkívül sötét. Az előbbin nem érdemes segíteni, az utóbbin igen, mondjuk egy FLOODLIGHT-tal. Láthatunk egy érdekes kutyát is, nosza, analízáljuk gyorsan. A továbbiakban ha egy hasonló romot látunk, az mindig lényegkérdés log jelenteni.

Világítsunk neki akármilyen fényre. Például mindenki a kedvenc színlével. A zsillpinyűl, eggyel beljebb kerülünk, és hamarosan a nyomlás is kiegyenlítődik. Azután a szektandert is le lehet rakni hiszen ló az óvatosság.



Rémdráma 3 felvonásban: Zak elolvasta a leírásunkat...



...melynek jótékony hatása azonnal megmutatkozott...



...de Plának (vagy kinek) ezért sikerült életet felhelni bele!

AKCIÓ! Hopp-hopp, pillanatokon belül megismerkedhetünk az Idogen hajó egyik alacsonyabb státuszú utasával. Zöld, villog és el is pusztul. (Kellene neki villogni...) Ari nemsokára kifundálja, hogy a sebeket okozó lények nem lehetnek mások, mint kranok vagy kinek vagy krynnek. Az is lehet, hogy **erem**. A kran leginkább egy olyan repülő virághoz tehető hasonlítani, aminek három kromodiltejtű szirma van, mindegyik egy pár foggal és piros szemekkel. radásul jó erős allkapocs-szerűséggel. Szaporodásuk a letenített ellenlét testében megy végbe. No, ez még nem is lenne különös, de a kranok esetében csak a hulla a megfelelő, és válogatás nélkül elbújnak mindenféle kötőszövetben is, nem kell nekik semmi speciál szerv, mondjuk méh vagy akár tüdő.

Egy ideig még semmi gondunk

nem lesz ezekkel a repülő tulipánokkal. Közvetlen problémánk, hogy sem Ari, sem Zack nem látja az egyik újonnan talált lyukon, pedig egy egész érdekes terembe vezet. Rajtuk a sor.

A teremben tömött sorokban kloáka-hoz hasonló képződmények vannak, és feladatunk, hogy állószerűjüket, hátha egyikben van valami érdekes is. (Igen **hálás feladat kloákákban kutakodni — CoVboy**) A gond csak ott kezdődik, hogy összesen hatvanhat kloáka van, és csak az egyikben találunk említésre méltót. Repülünk át a terem föloldalára, forduljunk balra, és keressük meg a harmadik hármass csoportot, alul. Erre közellisszünk rá. Dugjuk be a szondánk lefelé, nézzük meg mit is találunk.

Ha a jó helyet választottuk ki, egy még élő zöldike log visszavicsorog-

ni. Lézerfénnyel megütközünk hamarjában ártalmatlanná. Természetesen ANALYSIS, utána meg vegyük fel a lelem mellel lévő lila golyóblat (GRAPPLE ARM). Ilyen golyókat kell összeszedepognunk szinte az egész játékok alatt.

Most már Indulhatunk is ki, majd ol a központi terem felé. Egy kis ismerkezzünk, ahol először csodálhatjuk Tina Carrere és/vagy a rendező hiányos tehetségét. De jó vicc volt. Mi sem valószínűbb, hogy az Idogen rovarféleségek vascsővek segítségével húzzák le a vízbőltiltásos védelket.

Néhány újabb hulla, és már meg is érkezünk a központi terembe. A teremből hat ajtó nyílik (az Idogeneknek hal ujjuk van összesen), a legközelebbi a sárga (sárgászöld) lesz, de ezen kívül van még kék, lila, zöld, narancs, piros (ahonnan jöttünk) is, sőt, mindegyik színhez tartozik egy jof is, például a narancs jele a háromágú szigonyhoz hasonlít, a zöldé egy ötágú levélhez, a kéké egy háromszög, stb. Ezután sorra végigvizsgáljuk a program az összes ajtón, a piros kivételével, ahova majd önszántunkból kell visszatérni.

Mindenhol meg kell szerezniünk egy lila golyót, és ha nálunk van az összes, akkor a szökökút-féleségből kiemelkedik egy ketyere, ahova Zack és Ari örömmel bedobálja a keservesen összelopkodott golyóblatokat. Ez még egy kicsit arrébb lesz, addig is nézzük a sárga termet.

Minden ajtó kinyitása előtt ajánlott egy analízis, így megkapunk egy színkódot, amit menisünk el valami olyan néven, amiről később megismerjük. Utána az ajtó színének megfelelő színnel örvendeztessük a fotoreceptorait, és máris elénk kerül egy puzzle. Meg kéne oldani. Nem árt előtte a nehézségi fokozatot könnyűre beállítani, ha valaki nem akarja túl sok percet erre pocskololni. Rövid az élel, bizony. (Az ember észre sem veszi, és már el is száll az a sok év. Hogy repül az idő! Tegnap még a térdemen lovagoltattalak, ma egy kicsit már errébb...) A

Az egyes számú puzzleban a feladat, hogy kirakjuk a nagy hexagon közepén lévő kis mintát. Ehhez az öt kis hatszöveget kell megfelelő módon lorgatni. A feladat nem olyan bonyolult, jótanács, hogy ne feledjük, az egy vonalkát csak az oldalak mentén lehet lorgatni!

Az ajtó kinyitása után egy két fura helyre kerülünk, ide még vissza kell majd térnünk a későbbiekben, ha minden jól megy. Egyelőre csak kisebb izgalmaknak lehetünk passzív tanúi, amint Zackot let akarják lalni a szemtelen kranok. Épphogy megússza az ivartalanítás kellemetlen műtétét. Ari pluszban boldog.

Mialatt feljebb liftezünk, társaságunkban az alélt Zackkal, Ari azon kezd vinnyni, hogy miért hagyta ott a laborban a hangegységünket.

(Atyaé, ennyire tökéletesen szorított! Egy, ha már a laborban is fel voltunk kapcsolva kommunikációs egységekre, akkor miért az volt a kikapcsolás utáni első emlékünkné, hogy Ari mosolyog. Kettő, mit érno a dumaegység, ha egyszer a szondával játszunk végig az egész gamét? Arra is szeretnénk ilyen? Három nincs, pedig így sokkal hatásosabb lett volna a duzzogásunk.)

A következő helyszínben a nagy masina mindenki arra ösztökéli, hogy vegye elő újra azt az ANALIZÁTOR-t. Adjunk neki valamilyen lényt (mindegy, hogy mit), és ismét

egy puzzleba építjük be. A hat golyót ugyanolyan színűre kell váltatnunk, a színváltást kallitással hajthatjuk végre, a probléma csak ott jön, hogy egy kattintásra a kettővel arrébbi (óra járásával megegyező) golyó is színt vált.

Néhány pillanat múlva megint AKCIÓ! Azt a jucatnyit kranit kell szétcincálnunk a lézer segítségével, de úgy, hogy Ari és Zackot megkíméljük a vaporizálás örömeitől. Még ha nagyon ügyesek is vagyunk, a dolgot Zack akkor is elrontja, mert miéért is tisztelte volna a törekény burkolatot. Igen gyors reagálás szükséges: a fényérzékeny rétegre adagnyi sárga lényt lödjünk, így a védőrétegy bekapcsolt.

Kell valami újabb bonyodalom is a sztoriba, így a felhúzódo emyő jó nagyot ránszóz monaj közben. Mi meg persze elájulunk. Újabb puzzle!

Az az igazság, hogy ezt a puzzle-t is inkább próba-szerencse alapon érdemes elintézni, ne akkor nem, ha a nehézségi fokozat mondjuk HARD, és az hoz is valami változást. Itt is van időlimit. A szonda kis csatlakozóit kell bedugni a középső részbe. Hét kis dugasz van, mindegyikük meg van jelölve egy vagy két színnel. A dugaszokat a kivezetésüknek lehet bedugni (oda kell kattintani), de az azonos színűek mindig együtt funkcionálnak, tehát a piros és sárga jeles dugasz is megmozdul, ha a sárga és kék jelű dugasz mozgatjuk, sőt, még az önmagában sárga jelű is. A mozgás alatt azt kell érteni, hogy ha be volt dugva, akkor klogrik, ha meg ki volt húzva, akkor beugrik. Mind a hétnek csatlakoznia kell a középponthez.

Mire felébredünk, Ailé már kicipeltek minket a központi terembe. Jöhet egy újabb ajtó. Ez a kék színű lesz. Itt is menisünk el az analízis adta színkódot (úgysem tehetünk másképp), és itt is kék fény sugárzásával juthatunk tovább. A puzzleban úgy kell ellorgatni a különböző színű darabokat, hogy közepén ne legyen szürke mező, azaz kettő vagy több szín ne fedje egymást. Nem okozhat nagy gondot.

Egy újabb lilttel hirtelen egy tökéletesen idegen fájón találjuk magunkat, ami a bogárnépség hazáját mutathatja, egy szebbrel együtt.

A szobor helyett azonban más dolgon aggodhatunk, Ari és Zack egy ideig azon vitakozott, hogy lehet-e a fáj valódi, lomtoltván a méreteket. Zack óriási ötleletért — miszerint elteleportálhatott minket egy bolygó felszínére — Ari csak a Sz. Trekot hibáztatja, meg a tévét. No meg a kormányt.

A gond ott kezdődik, hogy Annak lesz igaza, mert pár tramo után Zack már alulról szagolja a helyi flórát. Sőt, előbb-utóbb már az alagsori gombaszatort is alulról szagolhatja, ha nem húzzuk ki a csávból. A megrendben is van, hogy belénekkapaszkodik, de most jön a játékos nehézség, ki kell mennünk vele a felszínre. A soft-control részben megjelenik egy színkálta és egy kis lémes karlorma, THRUST leliattal. A karra kell klikkantan, ahányszor csak gyorsítani akarunk. Először a zuhanásunkat kell felékezn, pár másodperc várakozást beiktatva a gyorsítás menetébe, különben túlelegrslik a hajtómű, és fújhatjuk az egészet. Persze az sem segít a dolgon, mert így is lezuhanunk, de legatább puhára — Zackra — esünk... Ha ki egyenlített a sebességünk, folytathatjuk a gyorsítást kisebb időközön-

agén, egészen addig, míg Zackot a felszínre nem juttatjuk.

Ezután egy majdnem X-ratad movie-láthatunk, csak az izgalmas részeket megint kivágták. Mindig csak addigra ér vissza a kamera, amikor már a cigarettát szívják... Be kéne ide lktalni egy ADULT cédét.

Odafent gyorsan kell cselekednünk, ha nem akarunk még ide visszatérni a későbbiekben, ugyanis Zack és Ari roppan türelmellenek. Nézzük meg a szobort, analízis, majd adjuk neki a kék ajtónál talált szinkódot (SEND, miután a sárga nyílaival beállítottuk a megfelelő nevet). Újabb puzzle! Ha ezt megcsináljuk, már csak négy új feladvány vár. Van néhány bolgyónk, amiket mozgaltatni lehet, egyszer a kép bal sarkából, egyszer a jobboldal sarkából, egyszer a jobból. A bal sarkából érdemesebb, könnyebben. Az található piros szövekek pedig ilnomabb mozgalmat kaphatunk. A lényeg, hogy az egy általunk nem mozgatható bolgyónak teljesen el kell fednie a napot (tudjátok, az a sárga, ott középen). Rutinmunka.

Találunk egy újabb litás golyóbst, ezt megint megkapja Zack. Kisebb panaszokdóds mellett át is sétálunk a következő ajtóhoz, a narancshoz.

Az ajtó puzzleja (ami természetesen analízis és narancs fény után bújik elő) jócskán igényli a türelmet tulajdonosától. Néhány test forog a különféle mezőkben, ezeket a kurzor segítségével megállíthatjuk. A cél, hogy a megállított testek látszólagos síklomájának legyen egy párja is. Ha jól csináltuk, kap egy plos keretet. Vigyázzunk arra, hogy egy testnek több párja is lehet, de a végső megoldás szempontjából természetesen pont nem az, amit hosszú percek küzdelmével éppen ki sikerült hoznunk. Némi segítség: a dupla Dávid-csillag párja a csillag alakú test, az oktaéder (8 háromszög) párja a két oldalon lyukas kocka, a tataróder párja a kúp és háromszög alapú hasáb keresztléséséből létrejött ldom. Ugyanolyan színű nem párja egymásnak, de pi, minden kékek a párja sárga.

Az odabent található helyiséggel Zack night clubnak tippel, valójában egy egészségügyi részleg (sammí közé a piros, indulási ajtó mögött találtakhoz). Még beljebb jutva megkapjuk a lélig szabad mozgás lehetőségét.

Nézzük meg a műloaszatol jobb oldalál lábálnál álló műlyürkét. Ha rá lehet közelíteni, akkor nyert ügyünk van.

Még két ilyenell logunk találkozn. Ez amolyan tárolóeszköz, és nané, hogy szinkóddal lehet nyitni. Először jöjjen a jó régi analízis, majd sugározzuk neki az imént talált kódot, a narancs ajtót. Miénk egy újabb golyó (GRAPPLE).

Egyelőre hagyjuk a többi felszerelési tárgyat, majd később még egyszer vissza kell ide térnünk.

A zöld terem a következő, analízis után elmentve ugye a zöld ajtó kodja, és zöld fényvel nyitjuk ki az ajtónyitó puzzleit.

A feladvány most sem túl nehéz (EASY-n), a három színes ténycsíkot lókrók segítségével a megfelelő színnel villogó perem mellett mazóbe kell terelni. Mármint nem az a mező villog, ahova a fényt terelni kell, hanem a peremen lévő kis led-léleség.

Zack és Ari éppen Daedalosról beszélgetnek, hogy nem is annyira véletlen ez a programnév. Ugyanis Daedalosnak nevezik el az idegen

rajtot. Persze csak abean az esetben, ha a játékok sikeresen végigvitőik, különben a THE ICAROS ENCOUNTER című kiegészítő CD-ls meg kell vennünk.

Újabb krancsoport, de pechünkre az egyik pont beleropul a kilíntcsbe, így kell keresni egy másik kijáratot, legalábbis ahol mi kilérünk, hogy kilőről kinyithassuk az ajtót Arléknak.

Egy zöld alagút előtt találjuk magunkat. Forduljunk 180 fokot, és monjünk oda a már ismeri formájú tárolóedényhez. Most a zöld ajtó szinkódjával nyitlik. Megint GRAPPLE-oljuk fel a labdát, és isle visszük Zacknak, ne legyen túl könnyű a hátizsákja. Visszakerülünk az előző zöld alagúthoz, menjünk be.

Odabent először egy FLOOD-LIGHT kell, és hamarosan arra is rájöhettünk, hogy egy labirintus közepére csöppenünk. Az már csak természetes, hogy nem hagyjuk az olvasóra a klüt megkeresését.

Kövessük a következő utatás-sort (ahol az van írva, hogy balra, az csak fordulatot jelent, és nem azt, hogy balra fordulva menj előre!): bal, előre, előre, jobbra, előre, jobbra, előre, balra, előre, jobbra, előre, előre és már kint is vagyunk.

A környéken található egyébként egy másik, érdekesnek mondható terem, ahol trigóba vannak téve a stuff készítő. Az egyik nem más, mint Bobby Ewing! Mi mindenképp őt lójtjuk benne. (Oké. Tűz! — CoVboy)

Ez a terem is megvóna. A következő helyen már a lila színnek örülhetünk, a nyitáslnál természetesen játsszuk el a szokásos procedúrát.

A puzzle marha jó szórakozás, háromszög alakú táblán kell vagy rombuszt kirakni, vagy bekeríteni az ellentélt pálcikáit. EASY fokozaton akárhányszor veszíthetünk és csak egyszer kell nyernünk, de még így is nagy elmény.

Újabb helyisdg. Itt jobe leálalni egy ldóre, megvizsgálni a konzolokat. Egyet analízisálunk, ha kedvünk tartja. A hót konzol mindegyika keltőle fényre is reagál, ami abban nyilvánul meg, hogy köpek jelennek meg, az alján szinkóddokkal.

A összesen tizeneggy szinkód, úgyhogy csak azokat ajánljuk analízisálni, amelyek egyenlő több színt tartalmaznak, mert nem lesz elég memóriaünk. Az egy színből álló kódot meg sokkal egyszerűbb leadni a színspektrum alól (ugyanis minden szinkódot leadhatunk simán színspektrum alól is, csak hosszadalmas). Ha egy konzolt analízisálunk, akkor a talált kódot mindenképp el kell mentenünk, kivéve ha a szinkód lókugyanaz, ami már egyszer mentettünk, vagy már nincs rá hely.

Ezek közül a kódoz közül a későbbiekben mindenképp szükségünk lesz a narancs-zöld-sárgára, mert ahogy a szinkód teletti képen látható, ez berlt az egész hajóra védőburkol a nap káros hatása ellen. Egyébként a képek kapcsolatban vannak a játék továbbli menetével, mindenki kitalálhatja majd, hogy melyik figura mit jelent és miért.

Innen továbbmenve Ari hamarosan bajba kerül, ugyanis magához vett egy lila golyót, amire a nasztó természetesen belundit. Az még hagyján, hogy Ari belelőtt a talba, nagyot koppant, és végre csöndben marad, de az orfál egyre inkább szűkül, és mi is beentragedünk, ha minden igaz. Bár Zack nem a szondát slratná igazán.

Tapadjunk rá a fotoreceptorra, a

nyomjuk le a fíla ajtó kódját. Tyű, de bonyolult volt, Zack cípekedhet. Kíls jutottunk a központú terembe, és a két ember a saját fáradságán kívül másra nem nagyon gondol. Nekünk még meg kell szerezni egy újabb lila gömböt, valamint egy háromjű kezelt is.

A piros ajtót ki fahet próbálni, ott már semmi dolgonk nem lesz, csak a puzzleit érdemes megnézni. Több olyan kör van, ami hat színes háromszögből épül fel, ezeket a közepükön forgathatjuk meg. A feladat, hogy a tábla peremén lévő formát igyekezzünk kirakni a körök forgatása által. Egy kis gyakorlat után nem okoz nagy gondot.

Nézzünk inkább újból a sárga ajtó mögé, a múltkor Innen nagyon slefünk kellett, köszönhetően a kranok inváziójának.

Az ajtó után a folyosón előre, és egy újabb terembe érünk. Itt ne a szemközti ajtón menjünk tovább, hanem a lódnk balra lévő. Ha bont vagyunk, forduljunk körbe, és keressünk a szemükkel egy tárolóbigyut. Ott lesz a bejárati ajtó mellett. Forduljunk úgy, hogy az ajtóra ne tudjunk kikkelni, és keressük meg azt az ajtótól leg távolabbi pontot balra, ahol a kurzor még azt mutatja, hogy lehet menni (animál). Most katt. Ha jól csináltuk, akkor a virágforma tartóra közele, ha nem, akkor kimegy az ajtón, de még lehet próbálkozni.

A lárolót a sárga ajtó kódjával nyitjuk, és vigyük el gyorsan Zacknak az újabb gömböt.

Azt lájuk, hogy a sok (hat) golyó együttes halására megváltozik az eddigi szókókuira hasonló fénynyaláb, és általában egy mélybúvár sisak-jához hasonló műszerre. Ari és Zack röglön rájön, hogy ide az eddigi összegyűjtött golyóbstokat kell bedobálni, hátha kiad egy doboz cigit. Persze mi egy golyóbst sa dobálhatunk be, pedig őtöt szereztünk...

A doboz Fecska helyett három levő jelenik meg a gép tetején. A ki látta mondjuk a Total Recallt, annak az sem okozhat különösebb gondot, hogy ez mire való.

Keressük fel a narancs ajtót. Menjünk be a műlőterembe, ahol az lile-ni lila golyót láltuk. Most nézzünk a lárolótól kicsit feljebb, és egy légy és tehénlőgy keverékhöz hasonló eszközt találunk. Analízis, és már rá is fahet jönni, hogy amolyan operációs lézerként szolgál.

A működötése színnel történik. A plos, a kék és a lila színekre reagál, nyomjuk neki mindegyik színt néhány kombinációban, mindig sorrendben (tehát a lila legyen az utolsó), és előbb-utóbb elérhetjük, hogy a kék páncélu ronc kezét is le szabdalja (ekkor jól lehet látni, külön mutatja a gép, hogy a kezét vágjuk le).

Habiztosan leesett a keze, vissza a lézerlől, nézzünk le a telemhez, keressük meg a kezét. Analízisálhatjuk, de a leglionsabb, hogy GRAPPLE. Odakint Ari és Zack valahogy nem tudják értékelni a latomdarabot. De hál még nem is bűdös. Szépen arébbdobják a lődre. Mi vegyük csak fel és...

Már utazunk is fel a navigációs terembe, igaz, a liltész közben óráslra nőt spermiumok riogatják szegény Aril. Odafeni néhány pillanat múlva láthatóvá válik egy jelentősebb státuszú, élő idegen, valamint egy különös bbrendezés is.

Az itt látható idegen testvérenek toteméből szabadtuk le pár perccel ezelőtt a feljutáshoz szükséges kezet. Ezek a kalapácslejtű példányok

is elég veszélyes kinézetűek, úgyhogy próbáljunk meg vele kommunikálni, lehetőleg még mielől Zacknak elfogy a lürelme és lővöldözni kezd.

Két kódra reagál, és ez kétféle betelejezést is jelent. Az egyik, ha nem csak a memóriánk, a kék-lila-kék, ekkor védőburkol von ugyan körénk, de sajnos az Arémis ebből kimarad, így Casey agya szénné ég. Ezzel együtt működésképtelen lesz a szonda is, úgyhogy GAME OVER. Igen jól mutatja a többiek lámogatását Ari utolsó kiáltása: 'Casey, menisd meg magad!' Az egész movie-ban a két emberszabású igazán hasznossága abean rejlett, hogy Zack tásakójának köszönhetően nem gurultak el az összegyűjtött lila golyók...

A másik kód az luli: narancs-zöld-sárga, ekkor minden jól fog működni. Ha valaki még emlékszik a lila teremben talált kódra, ott onné a kódnál egy burokkal védett úrhajó volt. Azaz HAPPY ENDING! Néhány pillanat múlva kiderül, hogy mro jó a rejtélyes szerentyű. A navigációs konzol mellett géppel lókrókat lehetett állítani, amik a nap fényét gyűlőlték, hogy kikelhessen bogárkák új királynője.

Az új királynő klassz tigra, nem elég, hogy a krannoktól megszabadította a Daldoloszt, de még Casay tolmácsképeségei is javított, így képessé váltunk arra, hogy lefordítsuk a magukat setinek nevező idegenek lényűzenetelt.

A végén kiderül, hogy Zacknak a lekvőhellyével is vannak problémái, és gondjának megoldásában egyedül Ari segíthet.

Van egy másik, rosszabb betelejezés is. Ott kezdődik, hogy a kék szórnylket inkább lézerrel akarjuk felapritani. Segítségnkre van ebben az is, hogy már a szintre jövetelünk-kor leltőlódott a pisztolyunk.

Amint kitor a bunyó, kezdjük el löni a kékségra, bár egyedül akkor tudunk értelmeset csinálni, amikor Ari már a földön takszik. Az egy dollog, hogy Ari is lelőhetjük, de inkább célozzunk gyorsan a szórny nyaklőro, az üveges felületre.

Ha a kék ki is terült, a nehezebb rész most jön. A plos, Kikel a tojás-féleségből, és míg Ari leltartja, gyorsan áll kell irányitanunk a lókrókat, annak a gépnek a segítségével, ami elé kerülünk. Természetesen szinkóddal működhet, de hogy mit kell neki sugároznunk, azt inkább a lilel-lili Olvasóra hagyjuk.

Különbem sem ez a jó betelejezés. Ha ezt meg is csináltuk, és a királynőt miszlikbe aprítják a fókuszált napsugarak, még meg kell oldanunk a navigációs puzzleit is. Ha ez is megvóna, akkor is kiderül, hogy Zack károsodása elég maradandó, és hamarosan bbrőlásnak indul. Tia Carrere pedig megint elkápráztat minket lahetségének hlányával.

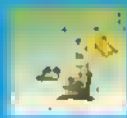
Valami azt sugja, ez a játék nem abba a laltába tartozik, amit az ember többször is végigjátszik, csak a móka kedvéért. Szerencsére a puzzlek nagyobb része többször is keifemes időtöltést nyújthat, vegyük példát a háromszöges rombuszépítés-bekerítést. Főleg ha nam EASY a fokozat.

Egyébakt leltűnt másnak is, hogy a több CD-s gamékban az a legjobo, hogy a dobozban mindig összekeverednek a CDk, és egy oldalon két CD lesz, a másikon meg egy sem?

MAGYAR FEJLESZTÉSŰ NYELVOKTATÓ CD-K.



NYELVMESTER
 Kezdő angol v. 1.1
 A nyelvoktató CD segítségével haladóan elajándíthatja az angol nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
 Ár: 7.000,- Ft



NYELVMESTER
 Haladó angol kezdők
 A CD-n 8 és 10 társas nyelv hanganyag található. A tesztanyagok kimondását eredeti anyanyelvi személyek végezték.
 Ár: 5.800,- Ft



PICDIC pour Windows
 Français-Magyar Multimédia
 Képes Szótár
PICDIC for Windows
 Angol-Magyar Multimédia
 Képes Szótár
PICDIC for Windows
 Német-Magyar Multimédia
 Képes Szótár
 Használatja kezdők, haladók, tanulóknak és ügyfelek egyaránt, vagyis mindazonok számára a szótárak használata sokkal hatékonyabb, és könnyebbé teszi, valamint bővítheti az önképzést a számítógép segítségével.
 Ár: 6.200,- Ft



ClipDIC English, Part 1
 Multimédia Nyelv-
 könyv Videóklippek
 Kulcs az élő nyelv
 megértéséhez



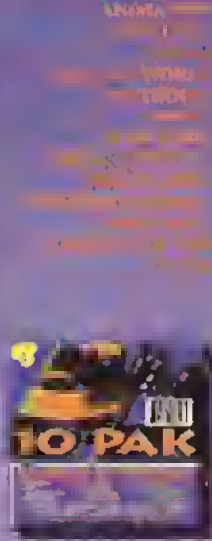
NYELVMESTER
 Kezdő német v. 1.2
 A nyelvoktató CD segítségével haladóan elajándíthatja a német nyelvet, amelyhez segítségül a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
 Ár: 7.600,- Ft



**Angol-magyar műszaki és
 tudományos szótár**
 A szótár nem szótár, hanem egy szótár, amely a nem gazdasági területi más tudományágak kifejezéseitől.
 Ár: 16.000,- Ft



10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 7.360,- Ft



10 + 1 db CD-ből
 álló sorozat.
 Ár: 7.840,- Ft



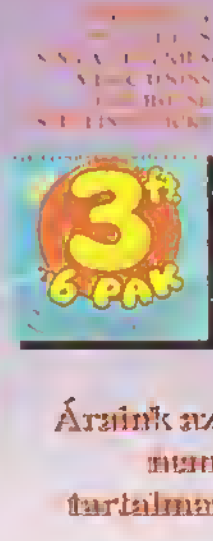
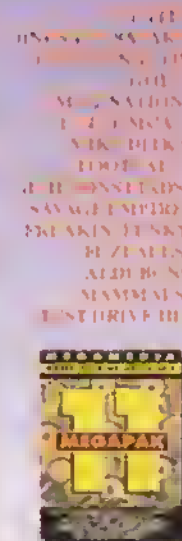
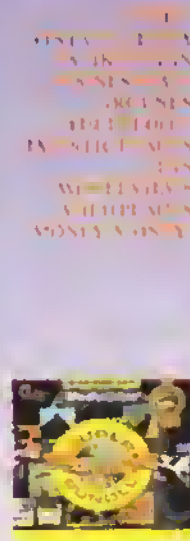
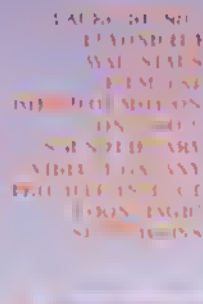
A CD-k postai utánvétellel is megrendelhetők!

10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 7.992,- Ft

10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 9.120,- Ft

11 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 7.360,- Ft

10 db CD-ből álló
 sorozat.
 Ár: 5.120,- Ft



Áraink az Áfá-t
 tartalmazzák!

MIXIM

KFT

Üzlet: 1035 Budaörsi út 103. Tel.: 06-23-460000
 Fax: 06-23-460001 E-mail: info@mixim.hu
 Tel.: 217 000000 Fax: 217 000001 E-mail: info@mixim.hu
 Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10-18 óra

DR. CD ROM és CDMATE CD-sorozatok



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



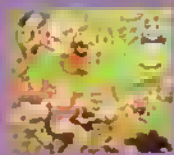
DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.480,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



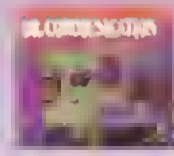
DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.920,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. CLIPARTS
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.320,- Ft



DR. MUSICLAB
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.480,- Ft



DR. MUSICLAB
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 3.840,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



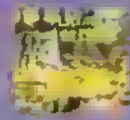
BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.680,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 2.160,- Ft



BBSmate
 1000 Képszerkesztő
 Ára: 1.680,- Ft



Áraink az Áfá-t nem tartalmazzák!

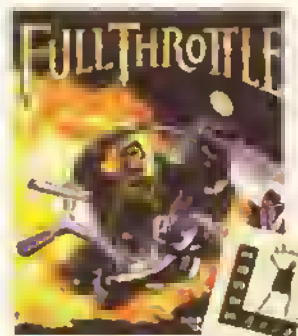
Felhelyezett válaszborítékért cserébe elküldjük 32 oldalas katalógusunkat!



CD AJÁNLATUNK:

Motoros kalandjáték sok
humorral és némi arcade
résszel.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01825)

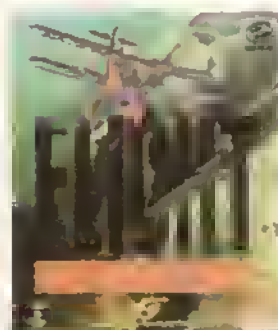


Izgalmas kalandjáték a
dinoszauruszok
világában.

Ára: 8.720,- Ft
(CDG01723)

Stratégiai játék egy cég
ellen, aki az uralma alá
akarja vonni a Földet.

Ára: 7.992,- Ft
(CDG01848)

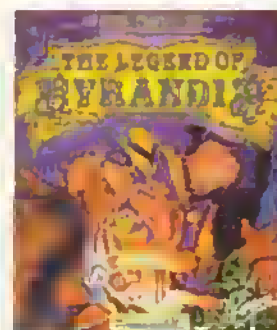


A legjobb PC-s
repülőgépszimulátor.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01863)

A humoros, mászkálós
játék 3. része.

Ára: 7.992,- Ft
(CDG01849)

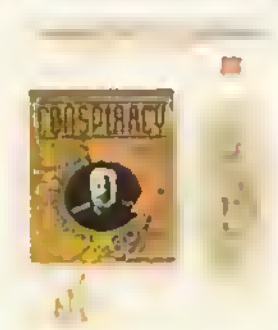
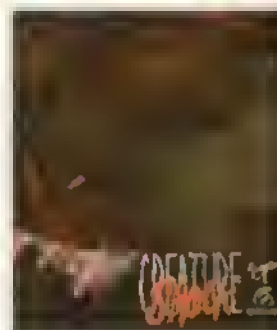


Sci-fi kalandjáték
igényes kivitelezéssel.

Ára: 11.920,- Ft
(CDG01825)

Lövöldözős kalandjáték,
kiváló grafikával.

Ára: 10.320,- Ft
(CDG01723)



Stratégiai játék sci-fi
környezetben...

Ára: 4.640,- Ft
(CDG00768)

Az eddigi talán legjobb
gokart szimulátor.

Ára: 8.720,- Ft
(CDG00276)



MIXIM

TYAK.

Acer ESS688 16 bit stereo SB kompatibilis IDE	7.490,- Ft
SP260 General MIDI kiegészítés	8.800,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 IDE OEM	11.980,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 ASP OEM	14.900,- Ft

OKI

Cinerrama MPEG playback kártya	35.900,- Ft
TSENG VIPER SVGA/képdigitizáló	32.900,- Ft

ACER IDE 2x sebességű	11.450,- Ft
SANYO SCSI-2 2x sebességű	23.500,- Ft
ACER IDE 4x sebességű	24.900,- Ft
TOSHIBA IDE 4x sebességű	28.900,- Ft
TOSHIBA SCSI-2 4x sebességű SCSI-2	36.900,- Ft
audio + adatkábel	800,- Ft

Power Beat 2x5W aktív hangdoboz	2.200,- Ft
SBS-38 2x6W aktív hangdoboz	4.200,- Ft
SP-100 brépíthető aktív hangszórópár	4.900,- Ft
LS-100 brépíthető aktív hangszórópár	5.900,- Ft
MSP-88 60W aktív hangdoboz (220V)	6.800,- Ft
Media Myth 80W aktív hangdoboz (220V)	8.500,- Ft

Hazánkban nem kapható, de nálunk megrendelheti és mi meg is szerezhetjük.

R&M AT 486 VESA

ALI M1429 chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 VESA, 6 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, 1.44 MB floppy meghajtó, VLB IDE vezérlő, 2 soros, 1 párhuzamos kimenet, VLB SVGA vezérlő 1 MB RAM WA, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB HDD	540 MB HDD	850 MB HDD
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	90.302,- Ft	92.942,- Ft	97.742,- Ft
AT V486 DX2-80 Mhz (AMD CPU)	90.302,- Ft	96.342,- Ft	101.142,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	95.252,- Ft	97.892,- Ft	102.692,- Ft
AT V486 DX4-120 Mhz (AMD CPU)	103.702,- Ft	106.342,- Ft	111.142,- Ft

R&M AT 486 PCI

UMC chipset, 5V és 3V CPU fogadására alkalmas, 3 PCI, 4 ISA bus felület, 256kB write back cache, green funkciók, 4 MB RAM, desktop vagy mini toronyház, 200W tápegység, hőfokszabályozós ventilátorral, 1.44 MB floppy meghajtó, PCI EIDE vezérlő, 2 soros (16550), 1 párhuzamos kimenet, PCI SVGA vezérlő 1 MB RAM WA ALG2302+1300, 101 gombos billentyűzet, OEM MS DOS 6.22

Winchester kapacitás	420 MB	540 MB	850 MB
AT V486 DX2-66 Mhz (IBM CPU)	93.922,- Ft	96.562,- Ft	101.362,- Ft
AT V486 DX4-100 Mhz (AMD CPU)	98.872,- Ft	101.512,- Ft	106.312,- Ft
AT V486 DX4-120 Mhz (AMD CPU)	107.322,- Ft	109.962,- Ft	114.762,- Ft

A lenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!